PS2 NEWS! WIPEOUT FUSION, FORMULA 1 2000, GETAWAY, DRAKAN 2
Z.O.E. – NOWA GRA HIDEO KOJIMY, TWÓRCY METAL GEAR SOLID!

PlayStation • Nintendo 64 • Dreamcast • GameBoy

NEO PLUS

NR 21 • MAJ 2000 (05/00) • CENA 5.90 ZŁ

21

Made in Japan
TGS
TOKIO GAME SHOW
Naoczna Relacja

ROUND TWO. FIGHT!

TEKKEN TAG TOURNAMENT versus DEAD OR ALIVE 2

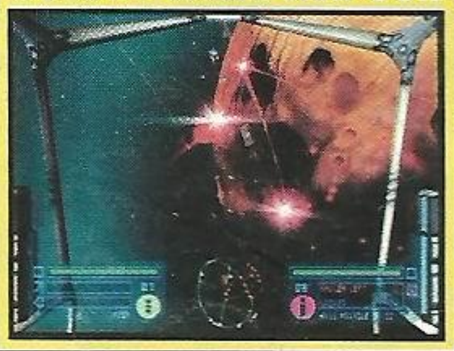
Jakość. Szybkość. Tryb Tag Team. And the oscar goes to...

RECENZJE i OPISY

- Front Mission 3
- Syphon Filter 2
- Vampire Hunter D
- MediEvil 2
- Urban Chaos
- Vagrant Story

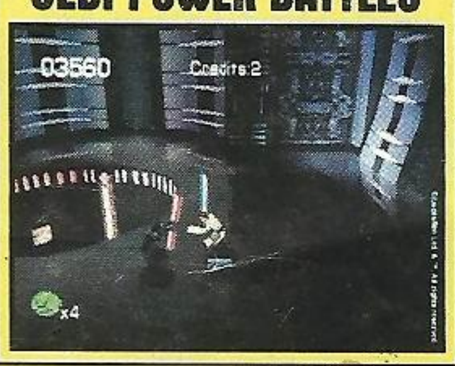
PLUS!
Silent Bomber
Magical Racing
Battletanx II
Street SkBer 2
Jackie Chan's Stuntmaster
Star Ixiom
Rayman 2 DC

COLONY WARS RED SUN



SLAVE ZERO

JEDI POWER BATTLES



ARMY MEN WORLD WAR

INDEPENDENT PRESS
05
9 771505 820004
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

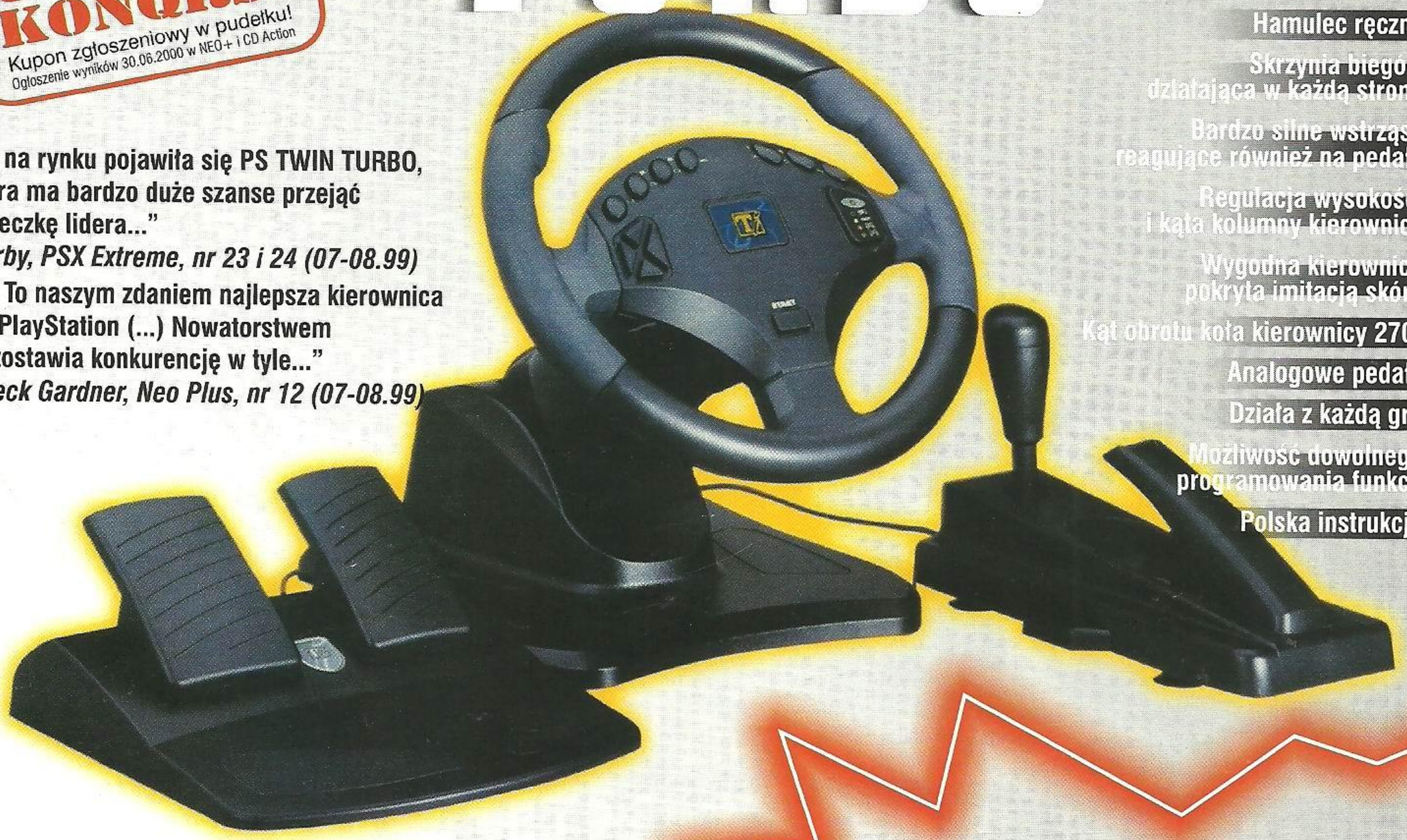
PS/PC TWIN TURBO

NOWOŚĆ

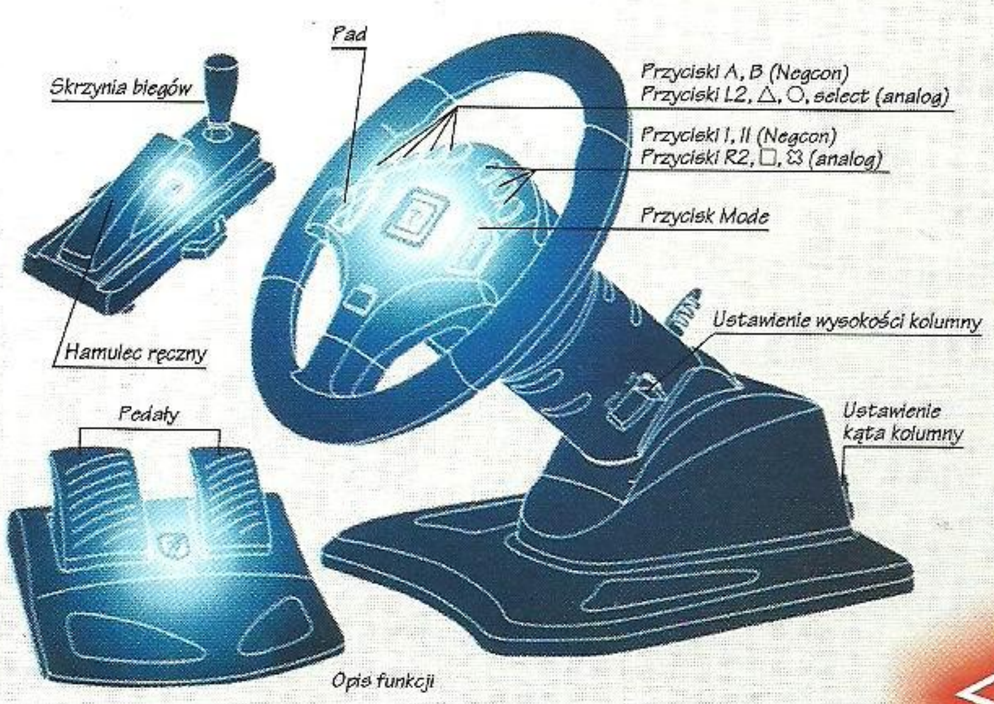
UWAGA! KONQRS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+ i CD Action

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

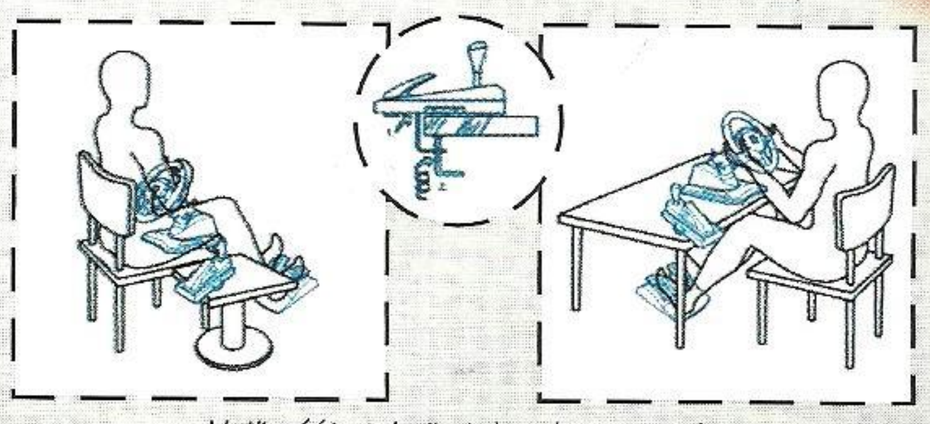
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

Technologia TILT - wychyły, emocje...

139 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Joypad do PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Sterowanie również za pomocą wychyłów kontrolera
- Działa ze wszystkimi grami
- Autofire, Slow i programowanie

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TECHNOLOGY INNOVATION

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki

ul. Nowolipki 10/62 00-151 Warszawa
Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}
tel. (022) 831 42 09

599zł

GRY PSX

ACE COMBAT 3	199
AMERZONE	169
ARMY MEN – AIR ATTACK	199
ATITUDE	199
BARBIE RAIDER'S	139
BUGS BUNNY LOST IN TIME	189
CARMAGEDDON	199
CASTROL HONDA SUPERBIKE	199
CHAMPIONSHIP MOTO CROSS	199
COOL BOARDERS 4	199
COLLIN MCRAE RALLY PLATINIUM	109
COMMAND & CONQUER PLATINIUM	109
CRASH BANDICOOT 3 PLATINIUM	109
CRASH TEAM RACING	199
FIFA 2000	209
FIGHTING FORCE 2	199
FINAL FANTASY 7 PLATINIUM	99
FINAL FANTASY 8	199
FORMULA 1 2000	199
G-POLICE 2	199
GRAN TURISMO 2	199
GRAN TURISMO PLATINIUM	99
GTA 2	199
GTA PLATINIUM	109
GUARDIAN'S CRUSADE	169
HERCULES PLATINIUM	109
ISS PRO EVOLUTION	209
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	199
JADE COCOON	199
KNOCKOUT KINGS 2000	199
KILLER LOOP	149
MEDAL OF HONOR	209
MEDIEVIL PLATINIUM	99
METAL GEAR SOLID	149
METAL GEAR SOLID MISSION	109
MICKEY'S MOUSE PLATINIUM	109
MISSION IMPOSIBLE	199
MEDAL OF HONOR	209
MEDIEVIL PLATINIUM	99
MTV SNOWBOARDING	169
MUSIC 2000	209
NBA LIVE 2000	199
NEED FOR SPEED PORSHE 2000	209
NHL 2000 LIVE	199
NHL CHAMPIONSHIP 2000	199
QUAKE 2	199
RAINBOW SIX	169
RALLY CHAMPIONSHIP	199
READY 2 RAMBLE	199
RESIDENT EVIL 2 PLATINIUM	109
RESIDENT EVIL 3	219
RESIDENT EVIL SURVIVOR	199
ROAD RUSH JAILBREAK	199
SHAOLIN	169
SILENT HILL	199
SOUL BLADE PLATINIUM	109
SOUL REVAL	199
SOUTH PARK	189
SPEC OPS	199
SPYRO THE DRAGOON 2	199
SW I PHANTOM MENACE	209
SYPHON FILTER	199
TARZAN	189
TEKKEN 3 PLATINIUM	99
TETRIS DISNEY	149
TOMMAROW NEVER DIES	199
TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION	209
TONY HOUK SKATEBOARDING	199
TOY STORY 2	199
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 99-00	199
URBAN CHAOS	199
V-RALLY 2	199
VAMPIRE HUNTER D	199
VIGILANTE 8 2	209
WCW MAYHEN	199
WORMS PINBALL	199
X-FILE	199
XSENA –WARRIOR PRINCESS	199

AKCESORIA PSX

PISTOLET	119
MC30 BLOKÓW	59
KIEROWNICA TWIN TURBO	379
KABEL RFU	69
PAD MAX	49
KONSOLA PSX + GRA	599
KABEK RGB+AUDIO	35
PAL CONVERTER + RFU	59
MC120 BLOKÓW	79
DUAL COLOR	75
PRO SHOCK ARCADE	119
MC15 BLOKÓW	39
DUAL SHOCK SONY	119

GRY GBC

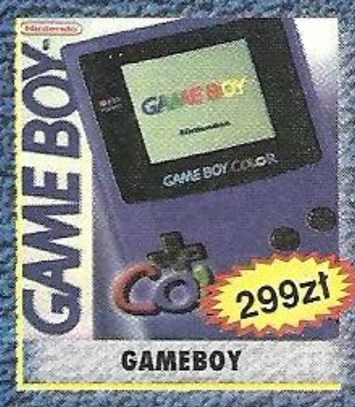
CARMAGEDDON	199
HOLY MAGIC CENTURY	139
POCEMON BLUE	139
CATWOMAN	139
KONSOLA GBC	299
POCEMON RED	139
EVIL KNIVIL	139
LOGICAL	79
PRINCE OF PERSIA	139
FIFA 2000	129
MICRO MACHINE	129
SHADOWGATE CLASSICS	139
GOLDEN GOAL	139
MISSILE COMMAND	139
YODA STORY	139
GRAND THEFT AUTO	129
NHL 2000	139
ZASILACZ	39

GRY DREAMCAST

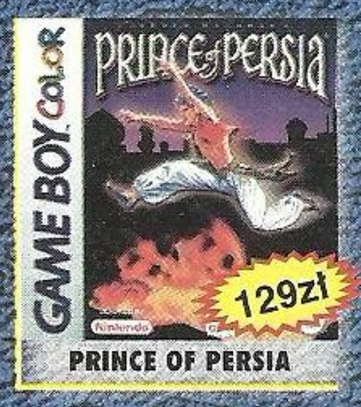
BLUE STINGER	239
NBA 2K	245
SOUL FIGHTER	245
CRAZY TAXI	245
NBA SHOW TIME	245
SPEED DEVIL	239
DYNAMITE COP	239
POWER STONE	245
SUZUKI ALL STAR RACER	245
ECW HARDCORE REVOLUTION	245
RAYMAN 2	245
SNOW SURFERS	245
F1 WORLD GRAND PRIX	245
READY 2 RAMBLE	245
TOMB RAIDER 4	245
FIGHTING FORCE 2	245
RACING SIMULATION 2	239
TOY COMMANDER	239
GET BASS FISHING + WĘDKA	399
RE-VOLT	229
TRICK STYLE	245
HAUSE OF DEATH 2 + GUN	399
SHADOWMAN	229
UEFA STRIKER	229
HYDRO THUNDER	239
SEGA RALLY 2	245
VIGILANTE 8 2	245
INCOMING	239
SLAVE ZERO	245
VIRTUA FIGHTER 3	219
JIMMY WHITE'S 2	239
SONIC ADVENTURE	245
VIRTUA STRIKER 2000	245
MARVEL VS CAPCOM	245
SOUL REVAR	245
WORMS ARMAGEDDON	245
MILLENIUM SOLDIERS	239
SOUL CALIBUR	245

AKCESORJA DREAMCAST

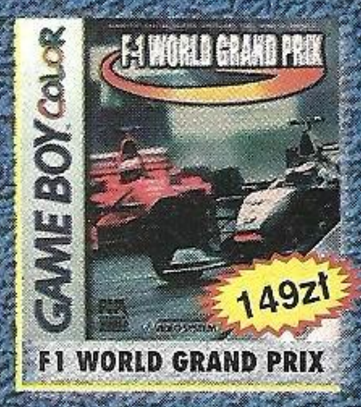
KONSOLA DC + GRA	1249
KARTA PAMIĘCI X4	219
VIBRATION PAK	79
PAD DC	169
KABEL RGB + AUDIO	69
PISTOLET	169
KARTA PAMIĘCI VMS	169
KABEL CHINCH	69
KIEROWNICA	379



GAMEBOY

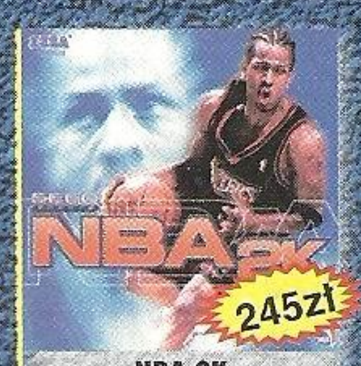


PRINCE OF PERSIA

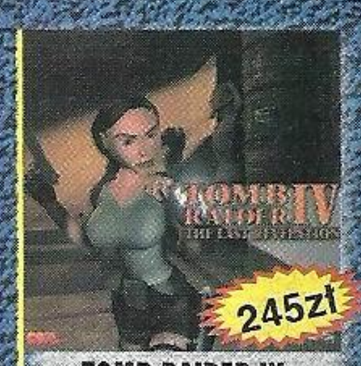


F1 WORLD GRAND PRIX

KONSOLA+GRA



NBA 2K



TOMB RAIDER IV

W naszej ofercie znajdziesz również wszystko na N64 w najlepszych cenach

CHAMPIONS LEAGUE

F1 2000

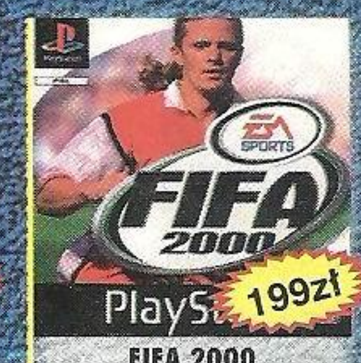
DIE HARD 2

URBAN CHAOS

RESIDENT EVIL SURVIVOR

RESIDENT EVIL 3

METAL GEAR SOLID



FIFA 2000

FINAL FANTASY VIII

BUGS LIFE

CRASH 3

TEKKEN 3

PRZEMYSŁ

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN

NEO PLUS

nr 21 maj
(05/2000)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki (a co!)

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Miłosz
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Antek Cwaniak

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

www
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

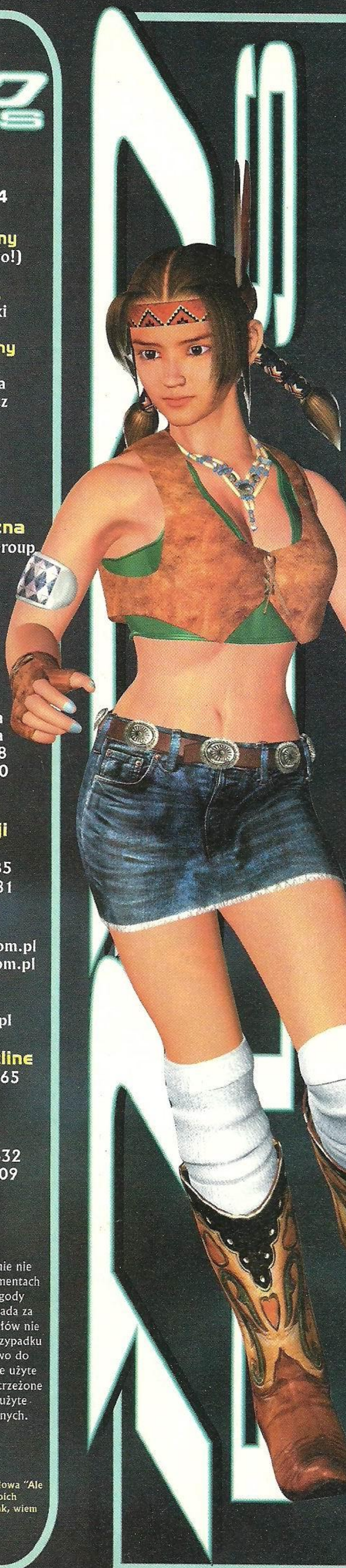
Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 654-15-32
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz:
Houston za 620!

Fucks:
Pan Kulesza z ambasady w Tokio za słowa "Ale wie pan, że to nie należy do moich obowiązów" i za fachową pomoc. Tak, wiem i niezwykle dziękuję.



Cześć!

Kwiecień i Maj / Kilka dużych gier obsunęło się w tym miesiącu, szczególnie dotkliwie odbiło się to na DeCe i Nintendo 64. PSX za to otrzymał kolejną porcję hitów. Szczegóły w numerze.

PS2 / Jest! Strudzony Banan przywiózł konsolę z Japonii. Pograliśmy, opstrykaliśmy i opisaliśmy, a efekty tego znajdziecie w numerze. Powiem tylko tyle, że mogło być lepiej. Choć to co jest i tak robi duże wrażenie. No i DVD...

E3 2000 / Największa i najważniejsza wystawa w naszej branży już w dniach 11-13 maja w Los Angeles. Chcemy zobaczyć amerykańskie i europejskie produkcje na PS2 w akcji, chcemy zobaczyć czym odgryzie się Dreamcast. Aby zamieścić relację z E3 jeszcze w czerwcowym numerze, musieliśmy przesunąć go o tydzień do przodu - tak więc kolejne Neo Plus trafi do kiosków w okolicach 30 maja.

NEO PLUS VIDEO 4 / Stwierdziliśmy, że materiał nakręcony podczas TGS nie jest wart osobnej kasety. Nie pokazano zbyt wielu nowych pozycji, a większość z tych, które widzieliśmy już znacie. Tak więc łączymy na jednej dwa reportaże - z E3 i TGS. To chyba uczciwe podejście.

Gulash

TTT VS DOA2

Czekaliśmy, czekaliśmy i wreszcie się doczekaliśmy. Dwa nowe fightery, na PlayStation 2, które na pewno wstrząsną naszym światem... Jednak czy warto zacząć oszczędzać? I czy są ładniejsze od przepięknego SOUL CALIBUR? stron specjalnego raportu tony screenów!

str 25

TGS 2000

Nie mogło nas zabraknąć na wiosennej edycji TOKYO GAME SHOW 2000. Testowaliśmy nowe pozycje na PlayStation 2, Dreamcasta i zachwycaliśmy się cyberpunkowym klimatem Akihabary w nocy...

str 20

PORADNIKI

Kolejna porcja opisów do najświeższych pozycji na rynku. Rozwaliliśmy SYPHON FILTER 2, FRONT MISSION 3, URBAN CHAOS, VAMPIRE HUNTER D, MEDIEVIL 2 i wreszcie upragniony finał VAGRANT STORY. To wszystko na 13 stronach.

początek str 72

Syphon Filter 2 - str. 40
Gabe Logan z powrotem na ekranach naszych telewizorów. Dwie płyty akcji. Skrada się Grabarz.

Urban CHaos - str.44
Chaos na ulicach gigantycznej metropolii próbuje opanować Nol. Kierujący niezłą, ciemnoskórą sztuką.

MediEvil 2 - str. 56
Sequel jednej z najładniejszych i najbardziej ambitnych produkcji na PlayStation. Banan ożywa.

Colony Wars Red Sun -str 62
I znowu Banan, tym razem jednak jako pilot kosmicznego myśliwca w wieńczącym trylogię CW dziele.

Front Mission 3 - str. 66
Najnowsza strategia Square sporo namieszała w naszym małym światku. Brat się mechaci.

news

PS2 w naszych rękach 06
SONY Europe nie śpi! 16

raport

TOKYO GAME SHOW - WIOSNA 2000 - 27

recenzje

ARMORED CORE: MASTER OF ARENA 43
ARMY MEN WORLD WAR 39
BATTLETANX 46
CASTLEVANIA - LEGACY OF DARKNESS 61
COLONY WARS RED SUN 63
F1 2000 38
FRONT MISSION 3 66
GAUNTLET LEGENDS 59
HOT SHOTS GOLF 2 35
JACKIE CHAN STUNTMASTER 64
NHL ROCK THE RINK 34
MAGICAL RACING QUEST 36
MEDIEVIL 2 56
RAYMAN 2 - THE GREAT ESCAPE 60
ROADSTERS 36
ROCKET: ROBOT ON WHEELS 61
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 6 42
SHADOW MAN 42
SILENT BOMBER 37
SLAVE ZERO 55
SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN 42
STAR IXIOM 65
STAR WARS: JEDI POWER BATTLES 46
STREET SK8ER 2 58
SYPHON FILTER 2 40
TOMB RAIDER 4 35
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 35
TOONENSTEIN 59
TOP GEAR HYPERBIKE 38
URBAN CHAOS 44
VAMPIRE HUNTER D 68

help!

MEDIEVIL 2 84
FRONT MISSION 3 76
SYPHON FILTER 2 72
URBAN CHAOS 78
VAMPIRE HUNTER D 82
VAGRANT STORY 80

redakcja

ARCADIA 90
ARCHIWALIA 94
COOL STUPH 98
FAQ 95
GAWĘDY PO FAI 89
POCKET 72
PRENUMERATA 93
N(E)O COMMENTS: HC edition 91
STARA SZKOŁA 88

Contents

Playstation 2

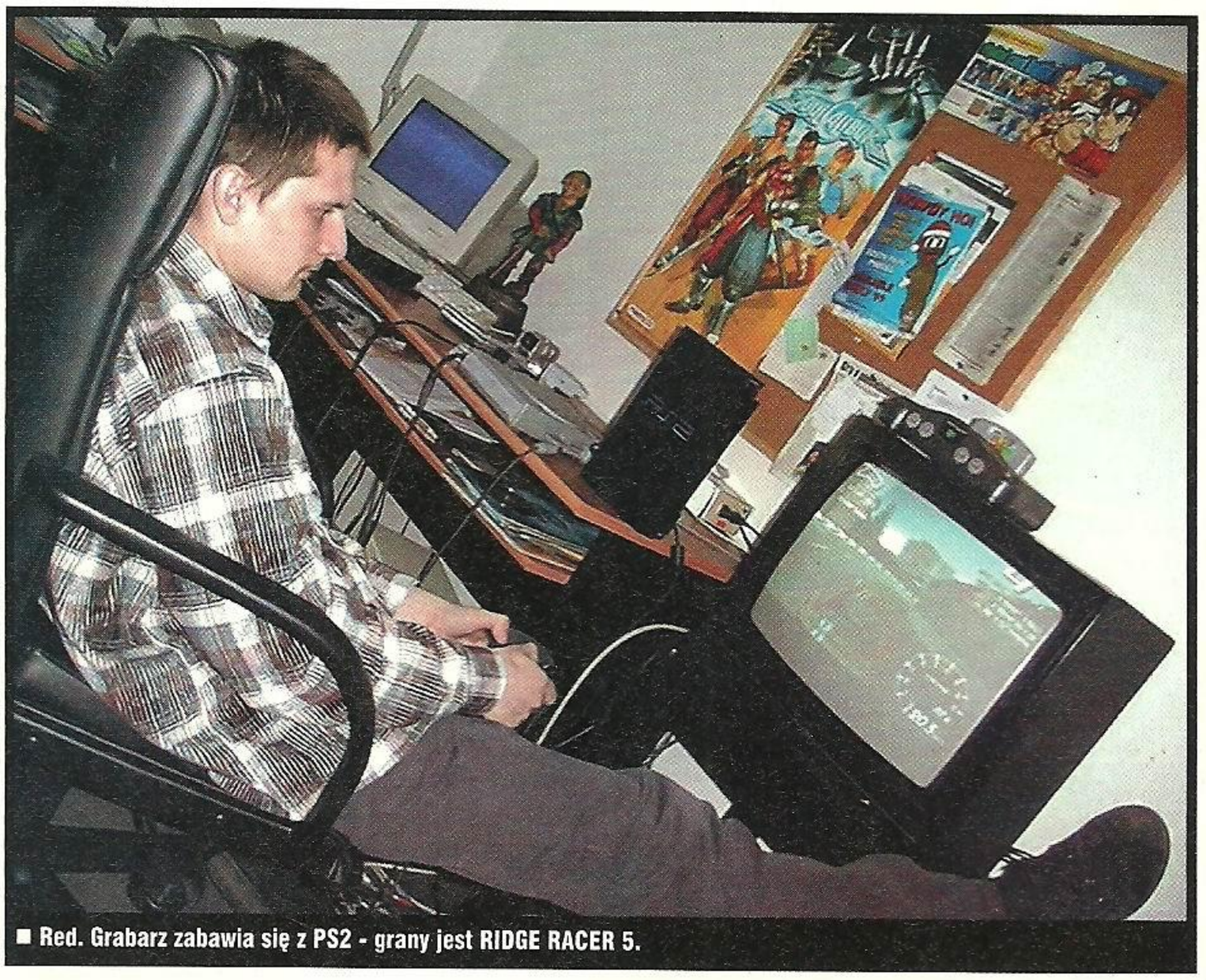
NEWS

PlayStation 2

PS2 IS IN DA HOUSE! KONSOLA WYLĄDOWAŁA U NAS RAZEM Z BANANEM, KTÓRY POWRÓCIŁ Z TOKYO GAME SHOW. NAJPIERW POLEŻAŁA JEDNAK KILKA DNI W AGENCJI CELNEJ, GDYŻ MILI PANOWIE W ZIELONYCH MUNDURACH STWIERDZILI, ŻE ZDECYDOWANIE PRAGNĄ BYŚMY JĄ OCLILI. CÓŻ BYŁO ROBIĆ. NINIEJSZYM STWIERDZAMY, ŻE JESTEŚMY W POSIADANIU JEDYNYCH LEGALNIE SPROWADZONYCH DO POLSKI KONSOL PLAYSTATION 2.

Grabarz: Pierwsze wrażenie: jakie to małe! Faktycznie zdjęcia powiększyły PS2 znacznie. Drugie wrażenie: brzydkie menu. Gry: Nie jest to jakiś potężny skok w porównaniu do DC. Pewnie - powiecie - pierwsze gry. Ale wydziwianie i kosmiczny entuzjazm nie są tu chyba na miejscu. Nie ma co przesadzać. PS2 prezentuje niezłą grafikę, gry zupełnie w porządku. Ale rewolucja to nie jest.

Joseph: Z pewnością się cieszę, w końcu to nowa konsola, długo oczekiwana dawka mocnych wrażeń. Kolejna generacja konsol w natarciu, ale moim zdaniem prawdziwy wyścig zbrojeń rozpocznie się w momencie kiedy wejdą na rynek nowe Nintendo i X-Box Microsoftu. Nowe gry na razie mnie nie olśniły, wolę nowatorskie pomysły Segi przenoszone konsekwentnie z automatów, ale zobaczymy co będzie dalej. Pomimo wielu superlatyw spływających na DEAD OR ALIVE 2 ze wszystkich stron, to kompilacja wszystkich postaci TEKKENA z kilkoma nowymi bajerami ponownie wzbudziła we mnie ten dreszczyk emocji stawiający włosy na plecach. Bardzo dobry RIDGE RACER 5 jest dokładnie tym czego można się było spodziewać- godną kontynuacją znakomitej serii. Nawet ja, miłośnik symulatorów samochodowych z przyjemnością zasuwam w tę gierę. Za to ciężko mi się przebić przez TYPE-S, gdzie autorzy starali się stworzyć realistyczny symulator i tak przegięli, że gdyby naprawdę tak ciężko kierowało się samochodem to wszyscy jeździlibyśmy od krawężnika do krawężnika. STREET FIGHTER leży poza moim kręgiem zainteresowań, a FANTAVISON jest po prostu śmieszny. Ale na litość boską - nie takie tytuły poprowadzą tą konsolę do zwycięstwa. Może jakaś piłka, bo w VIRTUA STRIKERA nie grywam, a na pikselowatego ISS'a nie mogę już patrzeć?



■ Red. Grabarz zabawia się z PS2 - grany jest RIDGE RACER 5.

Dreamcast dobrze się już zadomowił na polskim rynku, a do premiery PS2 będzie go u nas kilka tysięcy. To już dużo jak na nasz kraj i nasze możliwości finansowe. Z pewnością największa zaletą nowego PlayStation i elementem, który da jej przewagę jest czytnik DVD, który chcąc nie chcąc, każdy będzie miał w domu.

Brat: Nigdy nie ukrywałem, że konsolą mojego życia zawsze była PlayStation. Dlatego premiera Dreamcasta nie zrobiła na mnie większego wrażenia, czekałem na PSX2. I jest. Już widziałem, dotykałem, całowałem, no i oczywiście grałem. Może na wstępie od razu powiem, aby rozwiać wszystkie wątpliwości. Nowa konsola ani trochę mnie nie zawiodła. Jest wiele osób, które mogą szydzić, że ani widu tych 60 mil. poly. na sek., ale za to widać z jaką łatwością animowany jest ten cały przepych graficzny. Z pięciu pierwszych gier wnoszę, że potencjał drzemiący w konsoli jest co najmniej ogromny. RIDGE 5 jest płynny aż do bólu. Nigdy nie odczułem tak wyraźnie 60fps. Grafika jest tak ostra, że trzeba uważać aby nie pokaleczyć sobie gałki ocznej. A do tego - kolejny druzgoczący argument czyli możliwość oglądania filmów DVD. Na zakończenie jeszcze słówko o designie. PSX2 wygląda świetnie, ma futurystyczne kształty, dwie zadziorne diodki ostro świecące w ciemnościach i udoskonalonego, mistrzowskiego pada DUALA 2. Na razie żadnych wad, poza ceną naturalnie.

Marcellus: PS2 to marzenie każdego gracza na świecie, jej premiera w Japonii była wielkim sukcesem nie tylko na rynku konsolowym. Wyobraźcie sobie, że sprzedaż filmów na DVD skoczyła tam aż o 100%! Stworzenie takiego kombajnu multimedialnego i sprzedawanie go za rozsądną cenę jest genialnym posunięciem marketingowym Sony. Dla młodych graczy oznacza to jeszcze jeden argument w próbie przekonania rodziców do zakupu nowej maszynki, łączącej wspaniałe gry i doskonałą jakość filmów. Tato na pewno da się przekonać! Nawet fakt, że pozycje towarzyszące premierze nie były tak nowatorskie jak się wszyscy spodziewali (może oprócz Kessena), nie psuje mojego dobrego nastawienia do tego cudeńka. Graficznie już jest wspaniale, TTT i RR5 wyglądają naprawdę przepięknie. I choć rewolucja jeszcze nie nastąpiła, to niewątpliwie nadejdzie, kiedy pozycja PS2 już się ugruntuje. Wtedy zobaczymy tytuły nie tylko ładne, ale też ciekawe merytorycznie. Zapowiedzią takich gier jest BOUNCER. Nadchodzące lata będą wspaniałe dla wszystkich graczy!

Banan: Wrażenie pierwszego kontaktu z nową konsolą to zawsze niesamowita sprawa. Kiedy trzymasz w ręku pudełko, otwierasz je i wyjmujesz urządzenie, o którym tyle czytałeś i na które tak czekałeś czujesz się... Nierealnie.
Tak było kiedy jechałem przez miasto ze świeżutkim PSX-em, żeby zagrać wreszcie w te wszystkie piękne rzeczy. To samo czułem kiedy w noc po kolacji wigilijnej siedziałem w ciemnym pokoju i grałem przez trzy godziny w japońską tekstówkę JULY na DeCe.

I to samo czułem kiedy udało mi się wreszcie wylądować w pokoju hotelowym z nowiutkim Soniakiem.

To uczucie towarzyszy mi, kiedy spełniają się marzenia. Podobno - nie powinny, bo człowiek wcale nie robi się przez to bardziej szczęśliwy. Ale jakoś nie żałuję.

Gulash: Ciężko mi coś w tej chwili powiedzieć. Obiecałem sobie, że nigdy już nie będę formułował swojej opinii o nowych urządzeniach na podstawie ich japońskiej premiery. Trzeba jednak coś napisać...
Hm. Miała być rewelacja, rewolucja i tak dalej. Maszyna marketingowa Sony obiecywała renderowane filmiki z FF8 w czasie rzeczywistym. I faktycznie, jakość grafiki jest świetna, ale to już nie to samo, co przeskok z 2D do 3D jak w przypadku pierwszego PSX'a. Po prostu - wysoka rozdzielczość i płynność.

No dobrze, a co z grami? Hmm. RR5 cudny, ale właściwie niczym się nie różni od poprzednich. TTT? To przecież TEKKEN 3 Deluxe. SF3EX? Fajny, tak na 7/10. TYPE-S? Ktoś tu zapomniał o tym, że gra ma być zabawna i zepsuł sterowanie. FANTAVISION? Przecież to powinno być dodawane za darmo do konsoli. DOA2? O tak, to jest prawdziwy killer. W tej chwili gram jedynie w DOA 2 i RR5. Acha - DVD to czad na maxa - pożyczyłem trylogię o zombiakach pana Romero i oglądam...

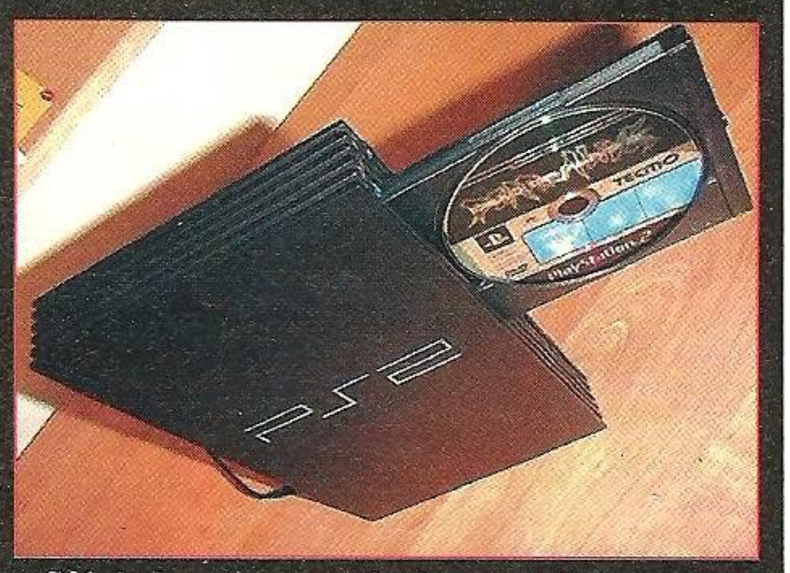
Krótko mówiąc: jestem zawiedziony pierwszymi tytułami. Chcę już być na E3. Chcę zobaczyć te wszystkie europejskie i amerykańskie gry w akcji. I chcę, żeby jak najszybciej uderzała druga generacja.

Oto i nasza teoria...

Pictorial PlayStation 2 w naszym stylu...

■ Oto porównanie gabarytów wszystkich czterech konsol obecnych na rynku. Jak widzicie - PS2 jest zdecydowanie największy.

■ A tak oba Plejaki wyglądają z otwartymi klapkami. Co ciekawe, nie można wyłączyć PS2 z otwartą klapką - sama się chowa.



■ PS2 doskonale prezentuje się w pozycji pionowej, choć może wyglądać nieco niestablinie. Można oczywiście dokupić specjalną podstawkę.

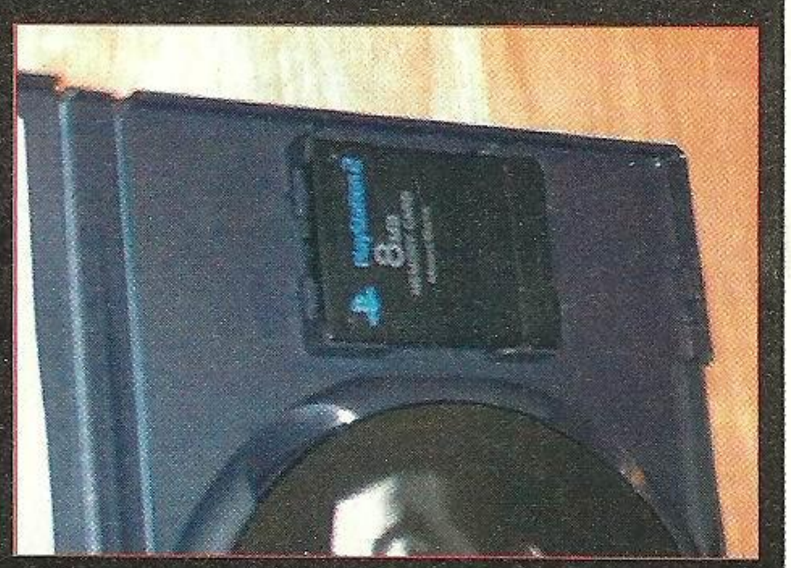
■ Gdy konsola stoi w pozycji pionowej nie trzeba obawiać się, że płyta z grą wypadnie. Specjalne szczeliny skutecznie temu zapobiegają.

■ DualShock 2, o czym dumnie informuje niebieski napis znajdujący się na padzie. Przy wciskaniu przycisków czuć pewną różnicę - są analogowe.

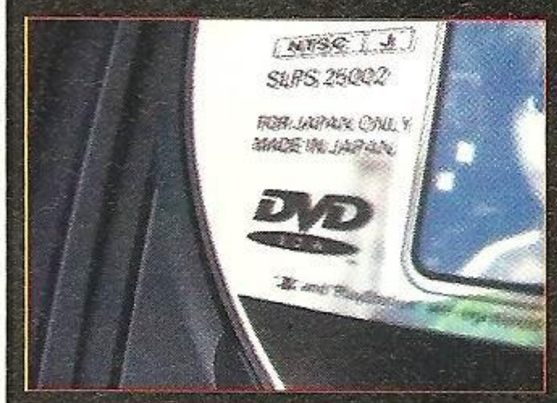
■ Karta pamięci do PS2 (w środku) nie różni się rozmiarami od tej do pierwszego PSX'a, choć jest trochę bardziej kanciasta.

■ Pudełka od japońskich gier są identyczne, jak te, w których sprzedawane są filmy DVD. Nie wiadomo, czy takie będą też w Europie.

■ Instrukcja do każdej gry znajduje się z lewej strony przytrzymywana specjalnymi bolcami. Płytki wyskakują po wciśnięciu znajdującego się w środku trzymacza.



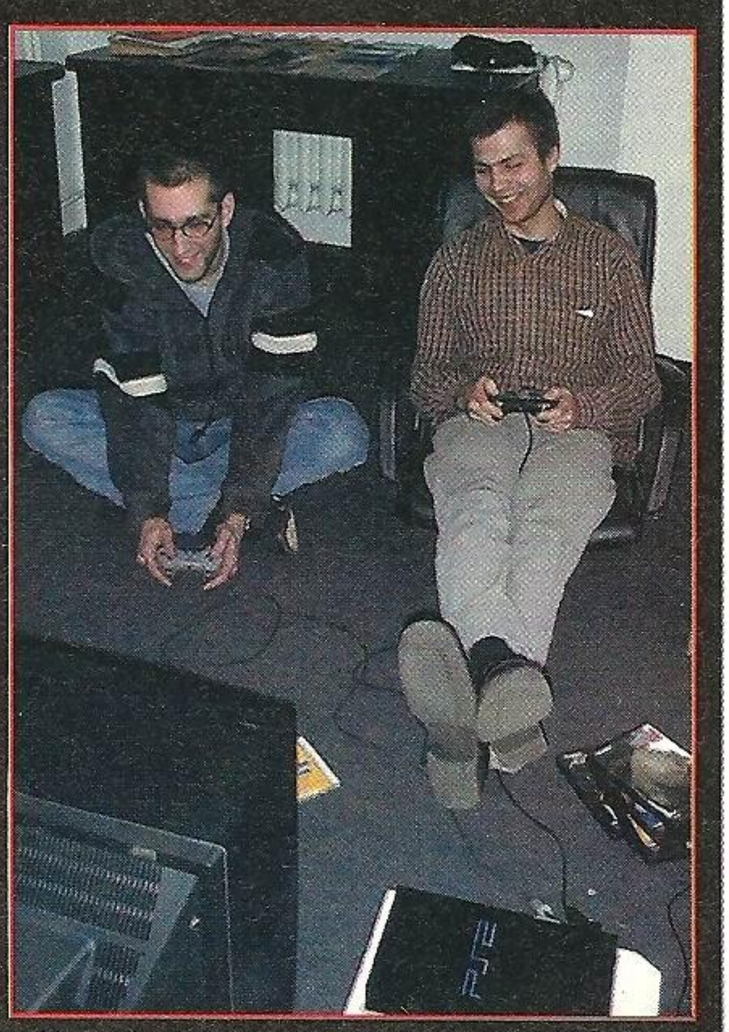
■ W każdym pudełku znajduje się specjalny uchwyt na kartę pamięci. Może redaktor Grabarz przestanie je wreszcie z takim upodobaniem zostawiać w redakcji.



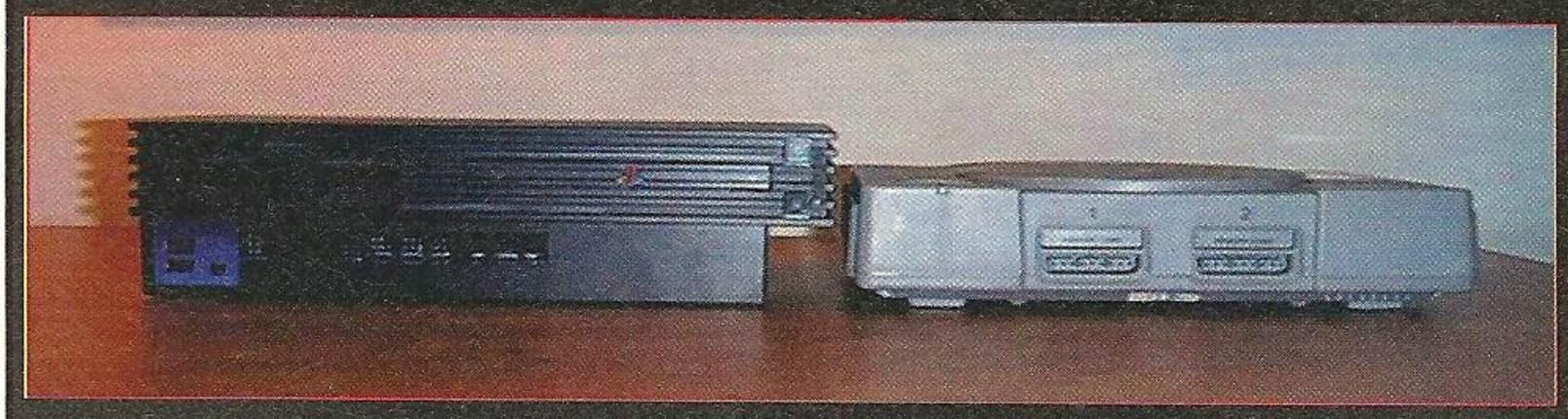
■ Część gier znajduje się na płytach CD, a część na dyskach DVD-ROM. O tym drugim informuje odpowiedni napis na płytce. Na razie na DVD dostępne są dwie pozycje - KESSEN i DEAD OR ALIVE 2.

■ Napis ten znajduje się także na każdym pudełku z grą, która jest na DVD. Nie musimy chyba dodawać, że nośnik ten oferuje znacznie większą pojemność niż płyta CD.

■ Płyta z driverami do DVD. Boink. Wersja 1.0, czyli możemy odpalać amerykańskie filmy.



■ Marcellus i Brat radują się każdą minutą z PS2. *Uwaga! Trzymajmy kciuki za Brata - jest perkusistą w zespole Grejfrut, który będzie dawał czadu w Opolu na koncercie debiutów! Powodzenia, stary!*



■ I ostatni shot, porównanie wysokości obu konsol. PS2 jest trochę szerszy, to znaczy wyższy.

DJ TV

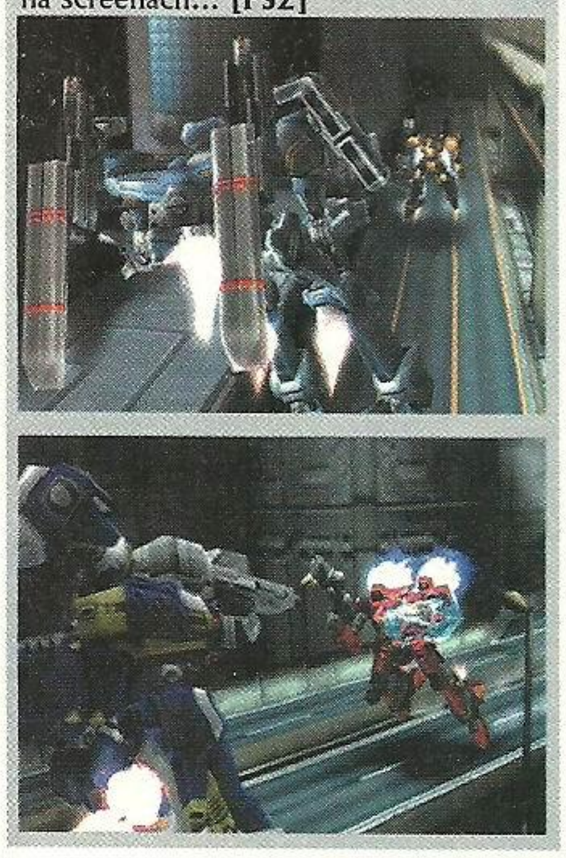
Gra wygląda tak, że aż ma się ochotę przysiąść. Niestety - tylko tak wygląda. W rzeczywistości bardzo ciężko połapać się o co chodzi. Na TGS-ie nawet Japończycy tego nie kumali. **[PS2]**

Snowboard SuperCross (SSX)

Robiony prze Electronic Arts snowboard wygląda bardzo fajnie i może wyrobić sobie pozycję porównywalną (po ujrzeniu jej w akcji) do świetnego 1080 z Nintendo. Fajny pomysł z muzyką cichnącą w momentach wybicia z ramp prawdopodobnie trafi do innych gier. Jakby DJ miksował kawałki na żywo! **[PS2]**

Armored Core 2

Druga część, to według relacji naocznych świadków ,,jedynka z podciągniętą grafiką". Ta z kolei prezentuje się bardzo ładnie, co widać na screenach... **[PS2]**

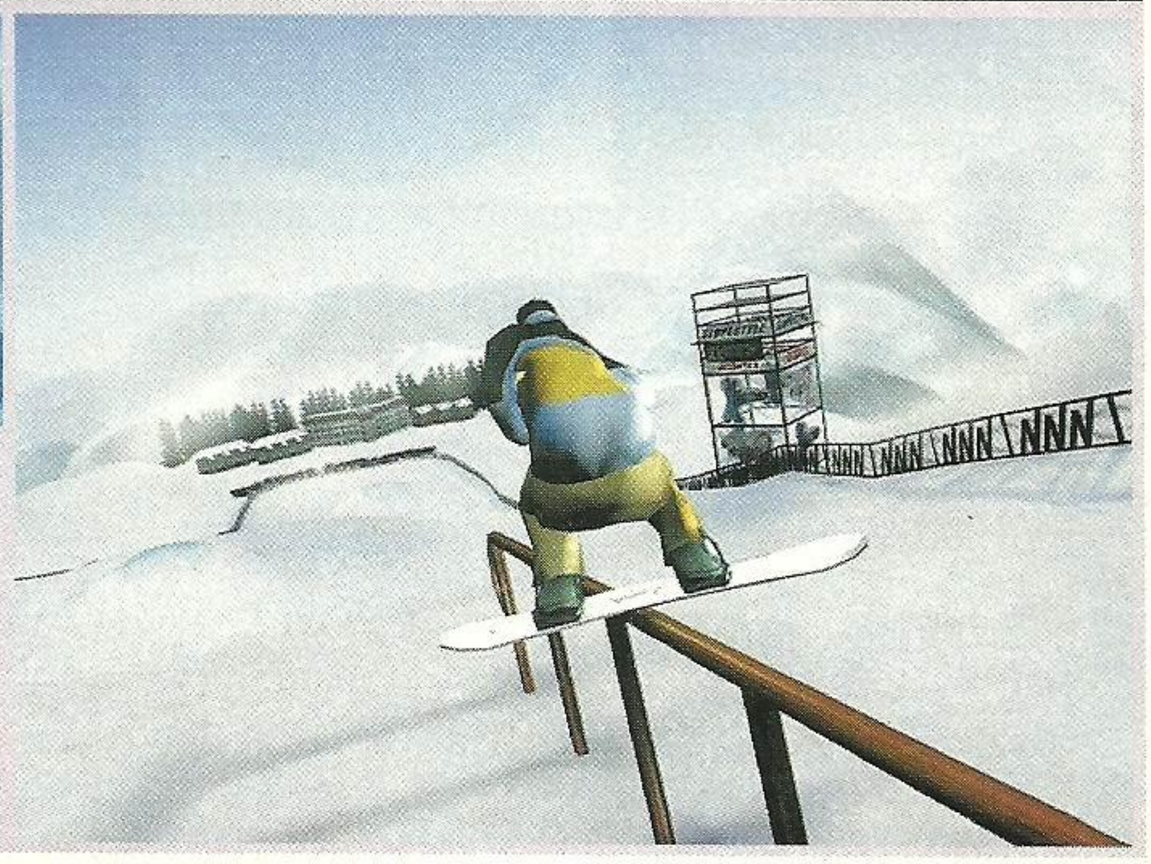


Z.O.E. - Zone Of the Enders

Każda kolejna gra, przy której choćby zakręcił się Hideo Kojima jest natychmiast brana pod lupę i dogłębnie analizowana przez wszystkich pismaków i graczy. Nie inaczej jest w przypadku Z.O.E - gry demonstrowanej w postaci filmu na stoisku Konami podczas TGS'u. Filmowa gra kamery, nieustająca akcja i mnóstwo wybuchów - pan Kojima nie ustaje w tworzeniu epickich opowieści. I tym razem w roli głównej obsadzając mechy (tak samo jak Rexa w MGSie). Pewny hit? No raczej. Ale o czym będzie ta gra, jeszcze niewiadomo. **[PS2]**

ESPN X-Games Snowboarding

Także i Konami pracuje nad swoją grą traktującą o snowboardzie. Firma wykupiła licencję stacji telewizyjnej ESPN, dzięki czemu ma dojście do licencjonowanych nazwisk, utworów i tak dalej. Niewiele więcej wiadomo - są za to pierwsze screeny. Ładne, ale czy lepsze niż SSX, przekonamy się już niebawam. **[PS2]**



RPG (?)

Dosyć dziwna gra, która byłą przybliżana gościom wiosennego TGS'u. Prezentowała się podobnie do PSX-owego BEAST WARS z podciągnietą grafiką i niezbyt naturalnie biegającymi po ekranie czworonogami. Jest to tytuł multiplayer'owy, ale nie wygląda jak coś w co chcielibyśmy zagrać.
W rzeczywistości nie wygląda nawet jak coś na PlayStation 2. **[PS2]**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA GIER I KONSOL

KONSOLE/AKCESORIA/GRY - UŻYWANE:

SONY PLAYSTATION

KONSOLA PSX	*390,-*
KONSOLA PSX PAL/NTSC	*460,-*
2 XTREME	70,-
A BUG'S LIFE	150,-
AKUJI THE HEARTLESS	140,-
ALIEN TRILOGY	100,-
APOCALYPSE	150,-
ASTERIX	160,-
BIO FREAKS	100,-
BROKEN SWORD 2	100,-
COMMAND & CONQUER	110,-
CHAMP. MOTOCROSS	150,-
CRASH 1	80,-
CRASH 3	140,-
CROC	110,-
CROC 2	160,-
DESTRUCTION DERBY	50,-
DIABLO	140,-
DIE HARD TRILOGY	100,-
DISRUPTOR	100,-
DUKE NUKEM	140,-
DN: TIME TO KILL	160,-
EARTHWORM JIM 2	80,-
FEAR EFFECT	160,-
FIFA'98	50,-
FIFA'99	100,-
FIGHTING FORCE	140,-
FINAL DOOM	80,-
FINAL FANTASY 7	80,-
FIRO & KLAWD	80,-
FUTURE COP: LAPD	140,-
GEX 3D	110,-
GHOST IN THE SHELL	100,-
GRAN TURISMO	80,-
GRAN TURISMO 2	160,-
GTA	100,-
GTA 2	180,-
HEART OF DARKNESS	110,-
HERCULES	100,-
INT. TRACK & FIELD	70,-
INVASION	80,-
ISS PRO	60,-
JUDGE DREDD	100,-
KENSEI	70,-
KLONOA	100,-
KNOCKOUT KINGS	100,-
LEGACY OF KAIN	80,-
LEGEND	140,-
LOADED	70,-
MDK	90,-
MEDI EVIL	90,-
MORTAL KOMBAT 4	140,-
MORTAL KOMBAT TRIL.	100,-
MOTO RACER	140,-
NEED FOR SPEED 3	100,-
NEED FOR SPEED 4	160,-
NIGHTMARE CREAT.	70,-
NUCLEAR STRIKE	100,-
ODDWORLD 1	100,-
ODDWORLD 2	140,-
PANDEMONIUM 2	90,-
PORSHE CHALL.	70,-
RESIDENT EVIL 2	90,-
RESIDENT EVIL 3	160,-
R.E.: DIRECTOR'S CUT	140,-
RE-VOLT	140,-
RIDGE RACER 4	140,-
ROAD RASH 3D	140,-
SLED STORM	150,-
SPOT GOES TO H...	70,-
S.F. ALPHA 3	150,-
STREET SKATER	150,-
TENCHU	100,-
TEST DRIVE 4X4	100,-
TEST DRIVE 4	90,-
TEST DRIVE 5	140,-
TOMB RAIDER 3	100,-
TOMB RAIDER 4	160,-
TOTAL NBA'98	70,-
TUNNEL B1	50,-
VIGILANTE 8	100,-
V-RALLY 2	160,-
WARCRAFT 2	140,-
WCW MAYHEM	160,-
WORLD CUP'98	90,-
WORMS	100,-
WWF IN YOUR HOUSE	70,-
Z	140,-

DREAMCAST

KARTA PAMIĘCI	*TEL.*
VIBRATION PACK	*TEL.*
BERSERK NTSC	200,-
DEADLY SKIES	200,-
READY 2 RUMBLE	170,-
SWWS 2000	150,-
UEFA STRIKER	170,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + GRA	*319,-*
BANJO KAZOOIE	119,-
CASTLEVANIA	159,-
DARK RIFT	99,-
FIFA'98	99,-
FIFA'99	149,-
KILLER INSTINCT GOLD	99,-
MARIO 64	49,-
MISSION IMPOSSIBLE	120,-
RAYMAN 2	180,-
SHADOWS OF THE E.	119,-
TUROK	89,-
TUROK 2	120,-
WAVE RACE	99,-
QUAKE 2	TEL.

GAME BOY

GRY/NOWOŚCI	TEL.

Gry używane - zero kosztów przesyłki !

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SKUP ORAZ SPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I KONSOL

Posiadamy także bogaty wybór gier na konsole GAME BOY COLOR.

Pozostałe tytuły oraz nowości - TEL.

GRY - NOWE:

SONY PLAYSTATION

Caramgeddon	*195,-*
Colin McRae Rally 2	*TEL.*
Crash Team Racing	*195,-*
Die Hard Trilogy 2	*TEL.*
Dune 2000	*195,-*
Dino Crisis	*195,-*
Eagle One Harrier Attack	*195,-*
Ehrgeiz	*195,-*
Final Fantasy 8	*195,-*
Fighting Force 2	*195,-*
Fifa 2000	*195,-*
GTA 2	*195,-*
Medal Of Honor	*195,-*
Mission Impossible	*195,-*
Championship Motocrss	*149,-*
MTV Snowboarding	*195,-*
NBA Live 2000	*195,-*
Rainbow Six	*195,-*
Ready 2 Rumble	*195,-*
Spyro 2	*195,-*
Spec Ops	*195,-*
Syphon Filter 2	*195,-*
Rally Championship	*195,-*
Tomb Raider 4	*195,-*
Tomorrow Never Dies	*195,-*
Trasher Skate & Destroy	*195,-*
UEFA Striker	*195,-*
World Touring Cars	*TEL.*
Quake 2	*195,-*

SONY PLAYSTATION

Omikron	*TEL,-*
Colony Wars: Red Sun	*TEL.*
Micro Maniacs	*195,-*
Rollcage 2	*TEL.*
Galerians	*195,-*
NFS 2000	*195,-*
Resident: Survivor	*195,-*
Saga Frontier	*195,-*
Urban Chaos	*195,-*
Theme Park World	*195,-*
Crusaders of M&M	*195,-*
WWF Smackdown	*195,-*
Jedi Power Battles	*195,-*
Music 2000	*195,-*
NBA 2000	*195,-*
NHL 2000	*135,-*
Crash 3	*190,-*
Croc 2	*190,-*
Driver	*195,-*
GTA 2	*195,-*
Need for Speed 4	*195,-*
Omega Boost	*195,-*
Rayman 2	*195,-*
Shadow Man	*195,-*
Soul Reaver	*195,-*
V-Rally 2	*195,-*
WWF Attitude	*195,-*
Worms Armageddon	*TEL.*
Worms Pinball	*195,-*

DREAMCAST

Ecco the Dolphin	*239,-*
ECW Hardcore Revol.	*239,-*
Fighting Force 2	*239,-*
House Of The Death 2	*TEL.*
Metropolis Street Racer	*239,-*
Toy Story 2	*239,-*
Red Dog	*239,-*
Chu Chu Rocket	*239,-*
Soul Fighter	*239,-*
Speed Devils	*239,-*
South Park	*239,-*
Sonic Adventure	*239,-*
Tomb Raider 4	*239,-*
Snow Surfers	*239,-*
UEFA Striker	*239,-*
MDK 2	*239,-*
V8: 2nd Offence	*239,-*

NINTENDO 64

Castlevania 2	*259,-*
Fighting Force	*279,-*
Tarzan 64	*TEL.*
Super Smash Bros.	*259,-*
South Park Rally	*259,-*
Tony Hawk 64	*TEL.*
Toy Story 2	*259,-*
Top Gear Hyper Bike	*259,-*
Top Gear Rally 2	*259,-*
V8: 2nd Offence	*259,-*

W TYM MIESIĄCU DO KAŻDEJ ZAMÓWINEJ NOWEJ GRY DO PLAYSTATION DODAJEMY W PREZENCIE MEMORY CARD 15 BLOK. GRATIS!

Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedzenia

World Games

P.O. BOX 13 05-303 Mińsk Maz. 2

ul. Warszawska 60
05-300 Mińsk Mazowiecki

tel. 0-601-301-844 (od 10 do 20)

e-mail: wgames@polbox.com

www.republika.pl/wgames

PSX Shorts!

FROGGER 2
Hasbro nie przestaje doić swoich licencji i postanowiła zachwycić nas kolejną częścią rewelacyjnego FROGGERA - symulatora żaby przechodzącej na drugą stronę ulicy. PSX-owa wersja gry ma mieć dodatkowe poziomy i nowe przeszkody do unikania. Tryb multiplayer i kilka jeszcze ciekawszych elementów, które uczynią z niego pewny przebój na wszelkich rynkach. Ma być nawet sprzedawany po niższej cenie. Chcecie poznać powód, dla którego powstaje ta kontynuacja? Ponad milion sprzedanych kopii FROGGER'A.

DAVE MIRRA BMX
Acclaim przygotowuje swoją pierwszą naprawdę wyczynową grę BMX'ową. To znaczy pierwszą taką grę w ogóle. Nie wątpimy, że przy produkcji tego przyszłego hitu wykorzystywany jest engine z JEREMY McGARTH SUPERCROSS, choć może to tylko wyjść jej na dobre. A więc - freestyle i streetstyle, tyle, że na góralu. Poczekamy na to jeszcze z pół roku.

Aidyn Chronicles: First Mage

QUEST 64 może poszczycić się tym, że był pierwszym prawdziwym rpg-iem na Nintendo. I na tym się niestety kończy. AIDYN CHRONICLES ma więc niepowtarzalną szansę stania się pierwszym prawdziwym, a przy tym jeszcze dobrym rpg-iem na N64. A to już jest coś.

O dziwo gracz nie steruje tutaj postacią imieniem Aidyn. Zamiast tego jest to młody chłopak - Alaron. Zostaje on w młodym wieku adoptowany prze króla krainy Aidyn (i wszystko pasuje) i wytrenowany na rycerza. Po osiągnięciu wieku dojrzałego (w grach typu rpg - mniej więcej 12-13 lat) postanawia wyruszyć w podróż mającą odsłonić swoją tajemniczą przeszłość. Jak sądzę, dzięki zastosowaniu sprytnego chwytu z adopcją przez króla, na końcu gry nie powinno grozić nam odkrycie, iż biedny Alaron miał w sobie szlachetną krew.
Ale głowy za to nie wiem. Finta w fincie?...
Alaron podróżować będzie wraz z trójką wybranych towarzyszy, a na drodze spotka wielu wrogów oraz przyjaciół (których może dorzucać do ekipy). Będą poziomy doświadczenia, różne umiejętności, sporo broni i pełne 3D podczas chodzenia (w stylu ZELDY). W czasie walki akcja przerzuca się na coś a la PARASITE EVE - swoboda poruszania po środowisku 3D - chociaż sterować można czterema osobami naraz - ich pole poruszania jest ograniczane wagą i zręcznością. Gra ma ukazać się już niedługo, to jest w okolicach czerwca. **[N64]**

Uuuhh czy wiecie, że w kwietniu w USA nie ukazała się żadna gra na Nintendo 64? To chyba początek końca...

Time Crisis Titan

Chociaż w salonach gier na całym świecie (oprócz Polski i Mongolii) szaleje CRISIS ZONE z małym pistoletem maszynowym i przeciwnikami w kamizelkach kuloodpornych, programiści z Namco postanowili przygotować na PSX-a odrębny tytuł spod szyldu TIME CRISIS. Jest to prawdopodobnie spowodowane tym, że w CRISIS ZONE zbyt wiele dzieje się na ekranie i PSX mógłby nie udźwignąć takiej ilości różnych detali. Być może ujrzymy tę grę na PS2?...
Data premiery TIME CRISIS TITAN nie została jeszcze ustalona, ale Japończycy prawdopodobnie ujrzą ją w akcji pod koniec bieżącego roku. Nie jest łatwo powiedzieć na ile gra będzie różniła się od swojej świetnej poprzedniczki, ale z pewnością warto żebyście wyciągnęli spod łóżka zakurzonego GunCona i wypolerowali mu lufę. Co ciekawe, Namco nieoficjalnie dodaje, że gra jest pisana z myślą o rynku europejskim, na którym TIME CRISIS okazał się olbrzymim przebojem. **[PSX]**

Szczerze mówiąc te pierwsze screeny nie nastrajają bardzo optymistycznie. Widać, że postacie nie składają się ze zbyt dużej liczby polygonów. Ale w dzisiejszych czasach lepsza przeciętna gra na guna niż żadna...

Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

■ W ubiegłym miesiącu zaprezentowaliśmy wam listę nominowanych tytułów do ESA, a teraz nadszedł czas zaprezentować zwycięzców czwartej już edycji tej imprezy.

Najlepszy design: DOKO DEMO ISSYO (SCE, PocketStation)
Najlepsze wykonanie [kod]: SOUL CALIBUR (Namco, DC)
Najlepsza grafika: SEIKEN DENSETSU: LEGEND OF MANA (Square, Playstation)
Najlepsze sekwencje filmowe: FINAL FANTASY VIII (Square, Playstation)
Najlepszy dźwięk: DANCE DANCE REVOLUTION 2nd REMIX (Konami, Playstation)
Najlepsza postać: Toro Inoue z gry DOKO DEMO ISSYO (SCE, PocketStation)
Najlepszy scenariusz: VALKYRIE PROFILE (Enix, Playstation)
Najlepszy tytuł 'nowej fali': SEAMAN: FORBIDDEN PET (Vivarium, DC)
Najlepsza gra zagraniczna: AGE OF EMPIRES II (Microsoft PC)

■ Oficjele Microsoftu potwierdzili, że w tej chwili w siedzibie firmy opracowywanych jest 10 gier na X-Box'a. Mają one być dostępne już w dniu premiery konsoli.

■ Zła wiadomość dla fanów RPG na PlayStation. Konwersja PeCetowego hitu BALDUR'S GATE została wstrzymana. Gra miała zajmować pięć płyt i była w dużej części gotowa. Powody decyzji Interplay nie są znane, ale można przypuszczać, że PSX z 2 Mb pamięci nie był w stanie pociągnąć tej gry.

■ Uczestników Tokyo Game Show szukających grywalnej wersji BOUNCERA powitał napis: „Zagraj w Bouncera na E3!". No to zagramy za miesiąc. Obiecujemy nowe info i może screeny!

■ Lucastarts potwierdził INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE na Dreamcasta. Eidos za to potwierdził SOUL REAVER 2, COMMANDOS 2 i OMIKRON: NOMAD SOUL, także na DeCe.

■ Capcom przedstawił swoje plany wydawnicze na bieżący rok. I tak z 50 przewidzianych tytułów ukaże się odpowiednio: po 15 na DC i PSX, 10 na konsole kieszonkowe, 5 lub 7 na Playstation 2 i 2 lub 4 na Nintendo 64. Capcom popadł też w gorączkę planów gry online. Developer uruchomił ostatnio w Japonii własną sieć - Matching Service. Jednakże w skutek pośpiechu nie działa ona bezbłędnie, a gracze odnotowali wiele drażniących błędów. Capcom oczywiście przeprosił graczy i obiecał usunąć wszelkie usterki.

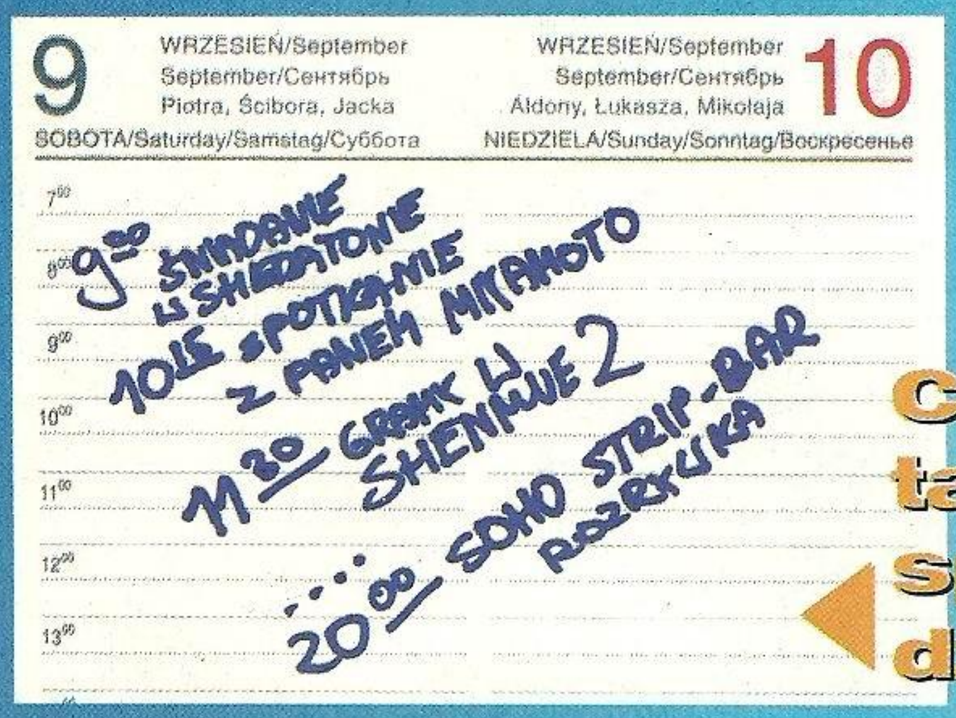
■ Nintendo Japan oficjalnie przesunęło premierę GameBoy Advance na 2001 rok. Nintendo stwierdziło też, że nie zaprezentuje GBA i Dolphina na E3. Gratulacje.

■ SOUL CALIBUR jest najczęściej ostatnio samplowaną grą przez rapperów. Po Delu, Eminem wykorzystał dźwięki z SC w kawałku "The Real Slim Shady".

■ KOUDELKA, strrrasznie oczekiwanyt horror SNK ukaże się w Europie, a wyda go firma Infogrames.

GigantoMania

MegaKonkurs!



Chcesz tak spędzić dzień?

Jedź z nami do Londynu na show ECTS!

Tak jest - zwycięzca GigantoManii pojedzie z nami we wrześniu na kilka dni do Londynu, aby obejrzeć i zagrać we wszystkie nowości. Fundujemy przelot, hotel i pobyt. Zapewniamy wstęp na wystawę*. Trzy dni, podczas których wszystko może się zdarzyć!

* - Niestety, aby wejść na ECTS trzeba mieć ukończone 18 lat.

ALBO...

Zabierz do domu PlayStation 2!

Najnowsza konsola Sony* w prezencie od Neo Plus dla najwierniejszego czytelnika naszego magazynu. Naturalnie z dowolnie wybraną grą!

* - Zwycięzca otrzyma konsolę w wersji **NTSC**, lub - jeśli będzie chciał poczekać do jej europejskiej premiery - **PAL**. Do tego nie trzeba mieć 18 lat.

ZASADY KONKURSU

1. Pierwsza rzecz. Przysłaliście już wiele listów z zapytaniem czy zwycięzca konkursu wraca do domu z PlayStation 2 pod pachą i biletem do Londynu w drugiej ręce?
Odpowiedź brzmi: Nie. Albo albo. Tutaj bez zmian.
Zwycięzca konkursu sam zadecyduje czy woli pojechać na show do Londynu czy też raczej zgarnąć drugiego Plejaka. Drugiej osobie przypadnie w udziale druga opcja.

2. Nie róbicie tatuaży Neo Plus ani sobie, ani tym bardziej młodszemu rodzeństwu. Brzmi to naprawdę ciekawie, ale nie chcemy mieć tego sa sumieniu. Przyjdzie i na to czas.

3. Pamiętajcie - jest już dosyć mało (i wciąż coraz mniej) czasu. Już powinniście przejść do fazy realizacji (kupić kredki świecówki lub wynająć apartament w hotelu). Jeżeli jednak jeszcze się głowicie to przeczytajcie to co napisaliśmy poniżej:

1. PlayStation 2 lub wyjazd. Pozostaje tylko pytanie: w jaki sposób?
Na pewno nie poprzez zapisanie zeszytu słowem "BARDZO KOCHAM N+". Nawet 100-kartkowego.
Nie poprzez wysłanie zdjęcia w negliżu z trzema numerami archiwalnymi. Pamiętajcie - czasu na przemyślenia jest już naprawdę mało. A kiedy juz zrealizujecie pomysł (w wyniku operacji plastycznej staniecie się sobowtórami Gulasha lub wynajętym samolotem przelecicie nad Polską ciągnąc za sobą wstęgę z napisem N+) - przyślijcie zdjęcie lub zapis na taśmie video. I pamiętajcie - sposobów jest tyle ilu z was czyta te słowa. Ale większości i tak nie będzie się chciało czegoś zrobić. **Podsumowując: To ma być duże, jak największe i związane z Neo Plus.**
PODPOWIEDŹ NIESUBTELNA: Duże (naprawdę duże) logo na jakimś ciekawym obiekcie? Hę? Rozumiecie?Ale to tylko jedna z możliwości.
Zwycięzców wyłoni jury składające się z członków redakcji. Ew. ekipa z urzędu Wagi i Miary.

2. Trzeba też zgromadzić **6 kuponów konkursowych**, które będą drukowane w kolejnych numerach NEO PLUS w okresie styczeń-czerwiec. Kolejny kupon znajduje się na tej stronie w lewym dolnym rogu. Jeżeli jakiś przegapiliście - możecie spróbować pokombinować w numerach archiwalnych. **UWAGA: Kupony należy przysłać razem z pracą.**

Oprócz dwóch głównych nagród będzie jeszcze masa niespodzianek -wśród pozostałych uczestników konkursu rozlosujemy konsolę SEGA DREAMCAST, mnóstwo konsolowych akcesoriów (pady, karty pamięci, figurki itd.) oraz śliczne oryginalne gry. Warunek: posiadanie kuponów. Zachęcamy jednak do kreatywności... bo i nagrody są zacne.

Prace i zapytania ślijcie do nas pod adresem:

:: NEO PLUS, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81 ::

DEC'EM

ORiGiN'ALNE INFO

■ Wiadomość mijającego miesiąca bez wątpienia stanowi oświadczenie Sega of America, dotyczące powstania nowego oddziału firmy - Sega.com. Jest to konsekwencja dotychczasowych planów, związanych z dostępem do Internetu przez DC oraz odpowiedź na niezmiernie rosnącą popularność sieci. Tym samym Sega.com będzie pełnić funkcję dostawcy internetowego także dla posiadaczy PC. Jednakże to dla graczy konsolowych nowo powstała firma szykuje najlepsze niespodzianki. Mianowicie, za podpisanie dwuletniej umowy korzystania z usługi SegaNet, za darmo oferowana jest konsola Dreamcast wraz z klawiaturą. W przypadku gdy już posiada się DC, gracz otrzyma samą klawiaturę oraz czek o wartości 200 dolarów - równy cenie konsoli. Wysokość miesięcznej opłaty za SegaNet została ustalona na kwotę $21,95. Decyzje mówią same za siebie i nie ma nic dziwnego w tym, że owo oświadczenie wywołało prawdziwą falę entuzjazmu u sprzedawców. Pozostałe usługi mają charakter dobrze już znany włącznie z prowadzeniem własnego portalu. Oddział będzie zajmował się także wprowadzaniem na rynek typowo internetowych akcesoriów DC, a sądząc po tym co zaprezentowano na TGS - będzie w czym wybierać. Ponadto mówi się, iż SegaNet ma oferować szybszy dostęp do sieci przy połączeniach modemowych. W przypadku gier online możliwe będą dwie opcje. Wspomina się o tradycyjnych połączeniach przez Internet oraz bezpośrednim łączeniu się z serwerem Segi, co znacznie poprawi jakość rozgrywki. Podjęciu decyzji o zmianie dotychczasowego ISP ma pomóc także linia tytułów, które ukażą się jeszcze w tym roku: QUAKE III, NBA2K1, NFL2K1 oraz PHANTASY STAR ONLINE. Nieoficjalnie wspomina się o HALF LIFE, READY 2 RUMBLE 2 i DREAMCAST BOMBERMAN. Wstępnie firma zamierza uruchomić swoją działalność już na początku maja, przy czym SegaNet będzie dostępny na przełomie wakacji. Jego promocję poprzedzi kolejne Mobile Assault Tour, gdzie na koncertach będzie można zobaczyć między innymi zespoły: Korn, Limp Bizkit oraz Blink 182. Wiadomości te tradycyjnie dotyczą Stanów Zjednoczonych, a co w takim razie będzie ze Starym Kontynentem? Z przedstawionych informacji wynika, iż Sega of Europe również pracuje nad podobnym projektem, jednak na konkrety przyjdzie nam pewnie jeszcze sporo poczekać.

■ Tymczasem w Stanach graczy ogarnęło szaleństwo związane z CHU CHU ROCKET. Ta mini-produkcja autorstwa Sonic Team jest pierwszą grą na konsolę, w którą można grać po sieci. Co więcej jej cena została ustalona na $29.99, będąc tym samym bardzo korzystną propozycją. Charles Bellfield, szef marketingu SOA, stwierdził między innymi: "Sega rozumie, iż wielu graczy postrzega Internet jako przyszłość gier. Dziedzictwo naszej firmy było zawsze skierowane w stronę fanów, a ponieważ Sega i Sonic Team są znani z łamania form i odkrywania nowych kierunków w grach video toteż ChuChu Rocket doskonale to potwierdza, będąc pierwszą grą online z opcją multiplayer."

■ Programiści z Planetweb oficjalnie zapowiedzieli, iż niebawem ukaże się kolejna wersja ich przeglądarki WWW dla DC. Spośród ciekawszych rzeczy należy wspomnieć o możliwości słuchania MP3 - pliki najprawdopodobniej będą mogły być zachowywane, wsparcie dla Macromedia Flash, formatu PNG oraz liczne usprawnienia związane z Java Script. Przeglądarka będzie również wykorzystywać VMS'a, głównie do wymiany stanów gier, mini gier czy też animacji w trakcie przeglądania stron WWW. Więcej informacji oraz ostateczna wersja zostanie zaprezentowana w trakcie targów E3.

■ Niektórzy z was być może pamiętają jeszcze serial zatytułowany "Buffy - The Vampire Slayer", który jakiś czas temu był nadawany na TVN. Niestety jego miejsce zajęły jeszcze bardziej przerażające "brazyliady" ale okazuje się, że pomimo oporu telewizji Buffy Summers ponownie zagości na naszych ekranach. Wszystko dzięki uprzejmości Fox Interactive, który już zajął się wersją na DC.

■ W trakcie niedawno mającej miejsce Game Developers Conference, Peter Moore z SOA, podzielił się kilkoma, ciekawymi spostrzeżeniami odnośnie rynku. Tym samym okazało się, iż Sega jako jedyna firma ma odwagę mówić o tym co ostatnio miało miejsce. W pierwszej kolejności Moore poruszył chyba najbardziej kontrowersyjną sprawę, dotyczącą konkurencji: "Microsoft zainteresowany jest rynkiem konsol ponieważ boi się, iż Sony wygra wyścig do domowych salonów. Czy gracz jest to w stanie zrozumieć, czy też nie, tu w gruncie rzeczy nie chodzi o dostarczanie dobrej rozrywki. Celem jest umieszczenie własnego set top box'a, jako "konia trojańskiego", ponieważ rynek rozrywki dla Sony i Microsoftu jest jedynie środkiem do podobnego końca - kontroli domowego salonu." Następnie kontynuował: "Rozejrzałem się dookoła i okazało się, iż jako jedyni mamy tu [GDC] swoją wystawę. Zadałem sobie naiwne pytanie, dlaczego nie ma Sony ? Powiedziano mi, że nie ma takiej potrzeby, ponieważ oni mają wszystkich developerów w swojej kieszeni. Tyle, że wcale nie chce mi się wierzyć, iż to jest właśnie tym powodem." Więcej szacunku dostało Nintendo. Pan Moore wskazał bowiem na fakt prawdziwych twórców jakimi są Miyamoto dla N i Suzuki dla błękitnych. Ostatecznie stwierdził: "Do Nintendo należy rynek konsol kieszonkowych, który może być przez nich coraz bardziej poszerzany. Cokolwiek Nintendo zamierza, nikt nie powinien ich wykluczać." dodał. Podsumowując rozmowę Moore stwierdził: "Wyzwaniem jakie wkrótce zrozumie konkurencja jest to, iż można wydać masę pieniędzy na pewne sprawy, jednak jeżeli nie towarzyszą im argumenty nie do odparcia to konsumenci nie będą mieli powodu aby dokonać zakupu.".

Red Dog

Graliśmy w wersję demo i zapowiada się konkretna jatka. Oby tylko split-screen nie był niewypałem... Animacja ultra-płynna, grafika bardzo kolorowa... Zobaczymy.

Dosyć prosty, ale ładujący na pierwszy rzut oka sporo miodu shooterek 3D z futurystycznym samochodem w roli głównej. Przepraszam - czołgiem. De facto, gra określana była przez twórców jako STARFOX w czołgu. Nie do końca bym się zgodził, ale niech każdy z was oceni to sam. Gra jest dosyć płynna i ma ładną, przejrzystą i ostrą grafikę. Na naszego czerwonego psa wciąż walą się bomby, ze wszystkich stron atakują żołnierze, inne pojazdy i różne przerośnięte formy życia reprezentowane na posiadanym przez nas demie przez jakieś przerośnięte pająki. Gra jest bardzo prosta w obsłudze, ale nie łatwa. I niestety najwyraźniej jest po prostu nudna, a to chyba najgorsze co może być. Dosyć fanie rozwiązane są walki z bossami. Ponieważ pojazdy kołowe, jak być może wiecie, mają pewne kłopoty ze strafe'owaniem, tutaj wykorzystano motyw tarczy. Otóż należy odpowiednio wyczuwać moment ataku bossa i aktywować wtedy tarczę absorbującą atak przeciwnika. Nie można wtedy samemu strzelać, ale to w sumie zrozumiałe.
W gotowej grze znajdzie się tryb dla czterech graczy na split screenie. Gra miała pojawić się jeszcze w kwietniu, ale liczymy na maj/czerwiec. **[DC]**

Vanishing Point

Niedawno otrzymaliśmy pocztą specjalny zestaw prasowy zawierający informacje o tej grze. Jest tam też fragment intro, które jest jedną z najbardziej szokujących renderowanych animacji jakie widzieliśmy. Jak to mówią: kopodup.

Mili programiści z małego zespołu Clockwork Games postawili przez sobą dosyć trudne zadanie. Podjęli się bowiem stworzenia gry, w której widoczność będzie rozciągała się aż po horyzont. Tak, my też chcemy zobaczyć to i uwierzyć.
Gra wyścigowa jaką będzie VP nie nawiązuje może do amerykańskiego filmu drogi z panem o nazwisku Kowalski w roli głównej i Brandonem z Beverly Hills 90210 udającym radiowego dj'a, ale i tak obiecuje sporo ścigania.
VP jest developowany już od przeszło półtora roku i dopiero stosunkowo niedawno pod swoje skrzydła został wzięty przez Acclaim. W grze znaleźć ma się sporo autentycznych samochodów, a część z nich zalicza się do chlubnej grupy wozów transportowych i ciężarowych. VP bazuje na dopieszczanym rok czasu enginie fizycznym, który ma być odpowiedzialny za jak najbardziej realistyczne zachowywanie się autek na trasie. Co niespotykane, autorzy gry (robionej bądź co bądź na PSX-a) za największą inspirację podają tutaj SEGA RALLY na Saturna.
Może nie jest to takie dziwne - w sumie przygotowywana ma być także wersja na Dreamcasta, ale zawsze to jakaś ciekawostka. Gra ma ukazać się w czerwcu **[PSX/DC]**

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

WYMIANA GIER

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się i o podobnej wartości rynkowej.
Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00

RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

195,-

199,-

195,-

195,-

195,-

SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
Konsola PSX	599,-	399,-
Dual Shock	99,-	
Karta Pamięci MAX	39,-	
Karta Pamięci Sony	99,-	
Joystick	39,-	
Link Kabel	39,-	
Kabel RGB	39,-	
Action Replay	89,-	
Bond 007	159,-	109,-
Colin McRae	109,-	79,-
Command & Conquer Ret.	189,-	129,-
Crash 3	139,-	99,-
Croc 2	199,-	149,-
Dino Crisis	190,-	149,-
Driver	190,-	149,-
Fear Effekt	195,-	145,-
FIFA 2000	195,-	159,-
Final Fantasy 7	109,-	79,-
Final Fantasy 8	199,-	159,-
GTA	109,-	79,-
GTA2	199,-	149,-
ISS Pro 98	189,-	119,-
Legacy of Kain 2	169,-	119,-
Metal Gear Solid	190,-	159,-
Mision Impossible	199,-	149,-
Music 2000- prog.muzyczny	189,-	149,-
NBA 2000	199,-	159,-
Need for Speed 4	190,-	149,-
Omega Boost	190,-	149,-
Quake 2	190,-	159,-
Rayman2	190,-	159,-
Rally Championship	195,-	159,-
Ridge Racer 4	190,-	99,-
Shadow Man	199,-	129,-
Silent Hill	190,-	149,-
Soul Reaver	169,-	119,-
Spec Ops	195,-	149,-
Syphon Filter	190,-	149,-
Syphon Filter 2	195,-	149,-
Tomb Raider 3	189,-	119,-
Tomb Raider 4	199,-	159,-
V-Rally 2	199,-	149,-
WWF Attitude	190,-	129,-
nowości	**tel.**	**tel.**

NINTENDO 64

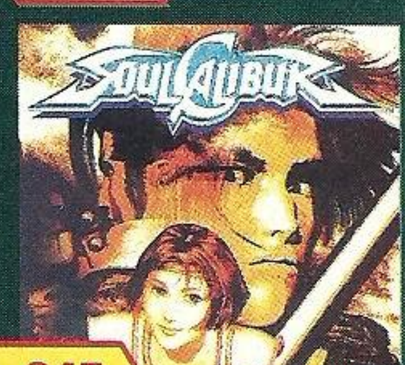
	NOWE	UŻYW.
Konsola N 64	599,-	289,-
Action Replay	129,-	
Joystick	119,-	80,-
Karta Pamięci	80,-	60,-
Rumbel Pack	60,-	50,-
Expention Pack	139,-	99,-
Armorines	249,-	199,-
Banjo-Kazooie	229,-	129,-
Beetle Adventure Racing	249,-	189,-
Castlevania	200,-	159,-
Castlevania 2	249,-	189,-
Command & Conquer 3D	249,-	169,-
Diddy Kong Racing	199,-	99,-
Donkey Kong Country	tel.,-	229,-
Duke Nuken 2	249,-	199,-
Episod I	249,-	139,-
FIFA 2000	259,-	209,-
Golden Eye	229,-	149,-
ISS 98	229,-	159,-
Mario 64	120,-	60,-
Mario Party	229,-	149,-
Mision Impossible	229,-	139,-
Mortal Kombat 4	229,-	189,-
Nba Jam 99	249,-	189,-
NBA Live 2000	269,-	199,-
Quake 2	249,-	199,-
Rainbow Six	259,-	199,-
Rayman 2	200,-	149,-
Ready 2 Ramble	249,-	199,-
Residebt Evil 2	279,-	219,-
Ridge Racer 64	249,-	199,-
Rogue Sqadron	229,-	149,-
Shadow Man	249,-	169,-
Super Smash Bros.	249,-	199,-
Tonic Trouble	249,-	199,-
Turok 2	199,-	120,-
Turok 3	249,-	199,-
Vigilante 8	249,-	199,-
Win Back	259,-	219,-
Wipeout 64	229,-	149,-
WWF Attitude	249,-	159,-
WWF Wrestlemania 2000	249,-	209,-
Zelda	229,-	149,-
nowości	**tel.**	**tel.**

SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
Konsola Dreamcast PAL	tel.	tel.
Joystick	159,-	129,-.
Joystick platforma	269,-	tel.
Karta Pamięci	159,-	129,-.
Pistolet	189,-	tel.
Blue Stinger	245,-	189,-
Buggy Heat	245,-	169,-
Crazy Taxi	245,-	199,-
Deka 2	245,-	169,-
Expen Dable	245,-	189,-
F1 World Grang Prix 2	245,-	189,-
Fighting Force 2	245,-	189,-
Get Bass + wędka	450,-	380,-
House of Death 2 + pistolet	409,-	379,-
NBA 2000	245,-	209,-
Power Stone	245,-	179,-
Rayman 2	245,-	209,-
Ready 2 Ramble	245,-	179,-
Red Dog	245,-	209,-
Residebt Evil 2	245,-	199,-
Sega Rally 2	245,-	199,-
Shadow Man	245,-	189,-
Snow Surfers	245,-	199,-
Sonic Adventure	245,-	199,-
Soul Calibur	245,-	209,-
Soul Fighter	245,-	179,-
Soul Reaver	245,-	199,-
Speed Devil	245,-	179,-
Super Speed Racing	245,-	169,-
SWWS 2000	245,-	159,-
Toy Commander	245,-	199,-
UEFA Striker	245,-	179,-
Vigilante 8	245,-	199,-
Virtua Fighter 3	245,-	199,-
Virtua Striker 2	245,-	189,-
Worms	245,-	189,-
WWF Attitude	245,-	189,-
Zombi Rewenge	245,-	200,-
nowości	**tel.**	**tel.**

340,-

340,-



245,-

GRY NTSC

Berserk	340,-
Code Veronica	370,-
Tokyo Bus	350,-
Crazy Taxi	350,-
D2	360,-
Dead or Alive 2	340,-
Frame Gride	320,-
Resident Evil 2	290,-
Sega GT	390,-
Sega Rally 2	200,-
Shenmue	380,-
Virtual On	330,-
Zombi Rewenge	330,-
nowości	**Tel.**

245,-

KONSOLE UŻYWANE

N64 TYLKO 289,00 ZŁ
PSX TYLKO 399,00 ZŁ

GAME BOY

Konsola Game Boy	290,-	Pokemon Red	tel.	Zelda	140,-
Gex 3D	99,-	Pokemon Blue	tel.	Super Mario Bros.	145,-
ISS Pro 99	145,-	Resident Evil	145,-	FIFA 2000	145,-
Lucky Luck	145,-	Rugrats MovieSpy vs Spy	145,-	Bomber Man	99,-
Montazuma Returns	99,-	Top-Gear-Rally	145,-	Prince of Persia	145,-
Mortal Kombat 4	145,-	Turok 2	99,-	WWF Attitude	145,-
NBA Jam 99	145,-	Sylwester	99,-	V-Rally	145,-
Star Wars: Racer	145,-	Wario Land 2	145,-	**nowości**	**tel.**

245,-

249,-

249,-

Tel.

249,-

Wszystkie używane gry i konsole są w dobrym stanie, a przed wysłaniem poddajemy je szczegółowej kontroli sprawności.

Na specjalne zamówienie oferujemy starsze tytuły w cenie od 50 zł, niedostępne w sprzedaży, na przykład: (Sony) Tekken 1, Crash 1; (Nintendo) Wawe Racer, Killer Instynkt Gold itp.

PSX Shorts!

ACONCAGUA
To już druga gra Sony Japan, która dumnie nosi etykietkę Survival Adventure (pierwszą było CHASE THE EXPRESS). U stóp góry Aconcagua w Ameryce Południowej rozbija się samolot. Gracz musi sprowadzić rozbitków na dół. Niespodziewanie pojawiają się tajemnicze oddziały milicji i... to wszystko co na razie wiadomo. Będziemy informować. Gra w Japonii ma pojawić się już w czerwcu.

MS PAC-MAN MAZE MADNESS
Niewiele wiadomo o najnowszej części świata zabawnych małych ludzików. Jak zwykle w takiej sytuacji mam kilka wyjść - podzielić się wrażeniami z innych gier tego typu, opisać wyobrażenie tego jak będzie wyglądała gra lub też szybko zrecenzować screeny. Tym razem powiem tak - gra będzie w 3D, a opracowuje ją Namco. **[PSX]**

The World Is Not Enough

Ciekawe, czy małe zamieszanie, jakie powstało po GOLDENEYE z Bondami na Nintendo wyjdzie grze na dobre. Licencję wykupiło bowiem Electronic Arts, wydało kiepską grę na PSX-a (TOMORROW NEVER DIES) i teraz szykuje się z grami na PS2, PSX-a i, o dziwo, także na N64. Tyle, że tym razem za produkcją na Nintendo nie stoi Rare, tylko Eurocom.

Z tego co widać na razie, nie ma jednak obaw - gra nie wygląda źle. Powiedziałbym nawet, że wręcz przeciwnie. Trafi na konsole gdzieś pod koniec 2000 roku i pozwoli odtworzyć bieg wydarzeń z filmu. Ciekawe tylko jak wypadnie polygonalny model Denise Richards i Sophie Marceau.
Eurocom nie powinien się za bardzo martwić. Gra od początku przemyślana jest jako fpp (w przeciwieństwie do "ambitnego" TOMORROW NEVER DIES) - tak więc zanosi się na to, że może zostać odtworzony klimacik najbardziej popularnego fpp'a na N64

(ponad 7,5 milionów sztuk na całym świecie). Nie ma się co łudzić - godnych uwagi gier na N64 szykuje się raptem kilka. Ale są to prawdziwe perełki. Screeny z Nintendo 64. **[PSX, PS2, N64]**

Hogs of War

Toż to dziw bierze, że nikt wcześniej nie wpadł na relatywnie prosty pomysł przeniesienia WORMS'ów w pełen trójwymiar. Do momentu, kiedy wzięli się za to ludzie z Infogrames. Wcielając się w rolę brytyjskich, niemieckich, rosyjskich, japońskich, amerykańskich i francuskich świń (dosłownie) stajemy do walki. Wystawiając trzodę wielkości trzech do sześciu żołnierzy musimy następnie pokonać przeciwnika w czasie rzeczywistym. Najważniejsze jest to, że do dyspozycji naszej oddane zostanie całe mnóstwo sprzętu i broni - na polach bitwy porozmieszczane będą m.in. wozy opancerzone i wieżyczki mogące zamienić armię przeciwnika w kawał dobrze usmażonej świniny.

Gra obfituje też w poczucie humoru - ma być sporo świńskich kawałów, ze stylizowanym na WORMSY szydzeniem z przeciwnika, który ma zaraz dostać (podobno ma pojawić się też tryb turowy).
Gra zapowiada się bardzo obiecująco. Nie mogę już doczekać się kiedy usiądę z kumplami i powiem: niech najlepszy prosiak zwycięży. Termin: już niedługo, w ciągu dwóch miesięcy. **[PSX]**

Ładna grafika, śmieszny klimacik. Party games nigdy nie za dużo na konsolach, prawda?

Newsflash — co tam słychać w wielkim świecie

■ Nie wydana jeszcze gra EVIL DEAD nosi teraz nowy podtytuł HAIL TO THE KING (wcześniejszy: ASHES TO ASHES).

■ Europejska i amerykańska wersja CHASETHE EXPRESS nosi tytuł COVERT OPS: NUCLEAR DAWN.

■ Namco odnotowało fenomenalną wręcz sprzedaż swoich pierwszych pozycji na PS2 w Japonii. RIDGE RACER V kupiło 600 tysięcy posiadaczy PS2, podczas gdy w ledwie 4 dni TEKKEN TAG kupiło 400 tysięcy graczy. Wspaniały wynik - gratulacje. Namco stwierdziło też, że nie zamierza w obecnej chwili rozpoczynać prac nad grami na X-Box. Ostatnie plotki mówią też, że firma do końca roku wyda na PS2 aż 12 gier - 9 z Namco Japan i 3 z Namco Hometek (USA). Łał.

■ PS2 w nieprawdopodobny wręcz sposób wspomogło DVD w Japonii. 53 procent użytkowników PS2 kupiło od jednego do pięciu filmów DVD. Około 50 procent graczy stwierdziło, że kupiło PS2 tylko do gier. 33 procent gra i ogląda filmy, a pozostałe 17 procent ogląda tylko DVD.

■ Sony, zszokowane wypuszczonymi przez Segę informacjami na temat projektu Sega.com nieoficjalnie stwierdziło, że do amerykańskiego PS2 będzie dorzucony modem i twardy dysk. Oficjalna zapowiedź ma nastąpić podczas E3. ***To byłoby na tyle, jeśli chodzi o szumnie zapowiadaną przez Sony technologię „broad-band", wracamy do modemów. Ech, człowiek czasem sie zapomina i wierzy tej wielkiej marketingowej maszynie...***

■ Nie zrażony słabymi ocenami ich najnowszej produkcji Lucasarts ma zamiar zapowiedzieć na E3 kilka nowych pozycji ze świata Star Wars na PS2 i DC. Czekamy?

■ Electronic Arts twardo supportuje PSX'a i chwała im za to. Po fajowym ROCK THE RINK firma zaatakuje z ROLLERJAM , czyli takim wrestlingiem na rolkach. Ma być zręcznościowo, szybko i ładnie. Tymczasem już w przyszłym miesiącu w Japonii debiutuje FIFA 2000 na PS2. Podobno śliczna.

■ Sony coś wyraźnie nie ma szczęścia do DVD. Pierwszym problemem okazały się „kody" na zdjęcia zabezpieczeń terytorialnych, w wyniku których można było odtwarzać amerykańskie filmy na japońskich konsolach. Hollywood błyskawicznie zagroziło procesem, Sony wprowdziło do produkcji poprawioną wersję 1.01, co wyeliminowało ten błąd. Teraz okazało się, że odtwarzane przez zwykły przewód filmy DVD mogą być kopiowane na kasety video, gdyż w przedziwny sposób omijały zabezpieczenie Macrovision. Czujne oko Hollywood zagroziło kolejnym procesem. Sony znów zareagowało informując, że od tej pory w skład zestawu będzie wchodził kabel Euro. Chyba do czasu naszej premiery wszystko będzie Ok... A jak nie?

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY®

KONIEC KŁOPOTÓW

Playstation

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502. i 9002

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL ~~20~~ PLN + koszt wysyłki
15 zł + 22% vat = 18.30 + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 **GDAŃSK**

INTERNET: WWW.UNIRAT.COM

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64
PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY
COLOR, POCKET, GRY

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 18

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Gry - Konsole - Akcesoria

W STAŁEJ OFERCIE WSZYSTKIE GRY DOSTĘPNE NA RYNKU

SKUP - SPRZEDAŻ - WYMIANA

Sony PlayStation
- tytuły już od 45 złotych -

Sega Dreamcast
- tytuły już od 189 złotych -

Nintendo 64
- tytuły już od 59 złotych -

GameBoy Color
- tytuły już od 99 złotych -

PlayStation 2 - informacja telefoniczna

Informacje i zamówienia
tel. kom. 0601 91 51 99

NIKO
www.niko-radom.prv.pl

GRY KONSOLE AKCESORIA

PlayStation 2, Dreamcast
PlayStation, GameBoy COLOR

Gry NTSC do PlayStation 2 :
Dead or Alive II
Ridge Racer V5
Tekken TAG
Kessen
GT 2000
Street Fighter i inne

Gry NTSC do Dreamcast :
MDK II
Dead or Alive II
Star Wars Racer
Resident-Code Ver.
Carrier
Shenmue i inne

UWAGA:
Przestrajamy konsole Dreamcast instalując ModChip PAL-NTSC NTSC-PAL.
Sprzedajemy gry PAL-NTSC do Dreamcast.
Sprzedaż i wymiana gier wysyłkowo lub w naszej firmie.
Wszystkie aktualne nowości gier.

26-600 RADOM ul. Reja 3, tel. (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

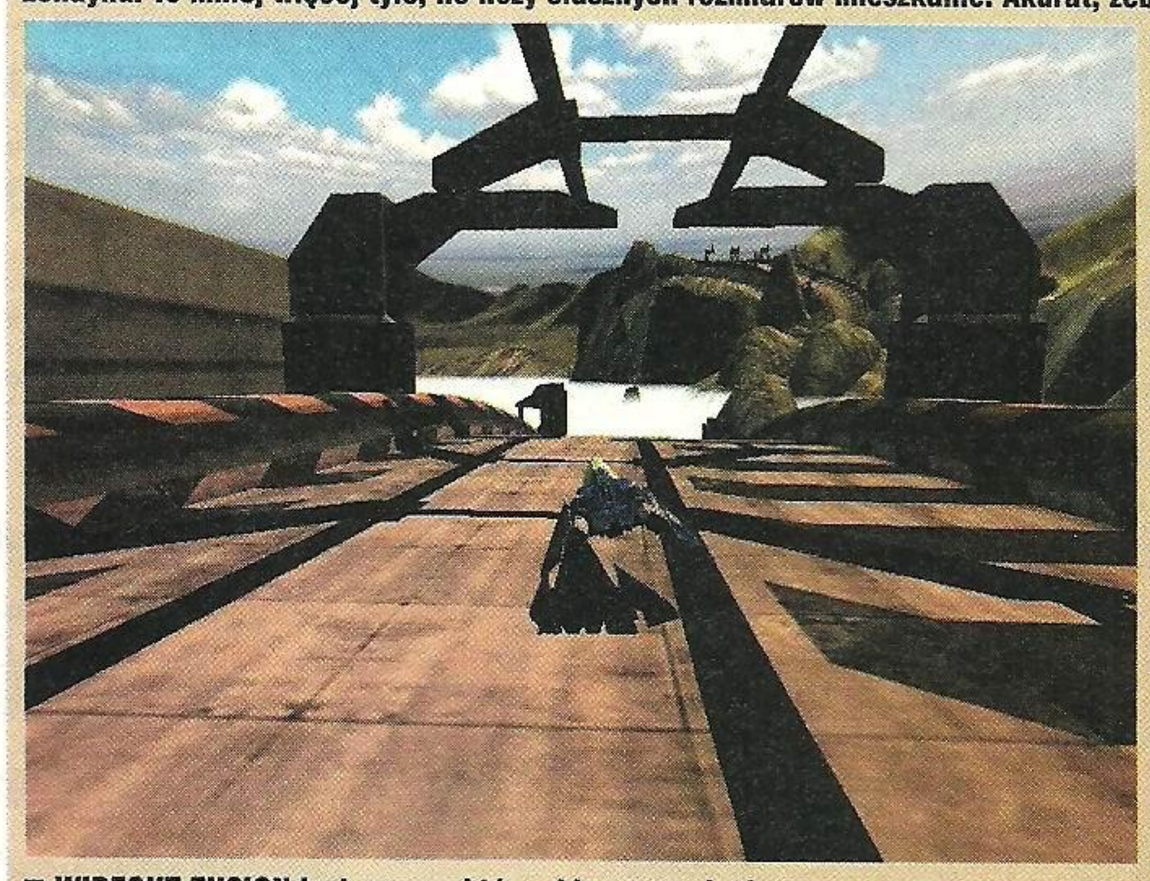
Sony Europe nie śpi!

MOŻE W TOKIO SONY SPECJALNIE NIE CHCIAŁO CHWALIĆ SIĘ PRZYGOTOWYWANYMI GRAMI, ALE TO CO SZYKUJĄ NA EUROPĘ JEST NAPRAWDĘ MOCNYM TOWAREM. SCEE UJAWNIŁO PIERWSZE GRY. OTO SZYBKI PRZEGLĄD.

GETAWAY
Absolutny killer, nawet w oczach takiego laika jak ja. Dlaczego? Spójrzcie na screeny.
Autorzy postawili na całkowity realizm, rekonstruując w bolesny sposób siedemdziesiąt kilometrów kwadratowych Londynu. Z fotorealistyczną wiernością. Brzmi nierealnie, a jednak.
Gra ma koncentrować się na losach kierowcy, który niegdyś woził gości robiących banki, a teraz próbuje pozostawić swoją przeszłość daleko z tyłu. Zakłada rodzinę, zdobywa nową, legalną pracę i... Jakiś nieprzyjemny gangster porywa mu syna. Czas więc odwiedzić starych znajomych, pokraść kilka samochodów, poprzerzucać trochę trefnego towaru - ot, zwyczajne sprawy. Reguły gry będą prawdopodobnie przypominały te z DRIVERA, ale z o niebo lepszą grafiką. Tutaj tła naprawdę wyglądają jak zdjęcia. Ma być nawet opcja wychodzenia z samochodu i przechadzania się po ulicach. To jest po prostu niezwykłe. Ale mamy swoje obawy - ta gra wygląda zbyt niesamowicie. A jak to będzie crap?

■ **GETAWAY... Nie sądziłem, że tak może wyglądać gra. Po prostu coś pięknego. W jednej z pierwszych zapowiedzi na temat tej gry na jaką się natknąłem dowiedziałem się, że w grze znalazło się 70 metrów (a nie kilometrów) kwadratowych Londynu. To mniej więcej tyle, ile liczy słusznych rozmiarów mieszkanie. Akurat, żeby pojeździć do przodu i tyłu...**

DRAKAN 2
Pierwsza gra pojawiła się tylko na PeCeta, ale na całej twarzy miała wypisane słowo "konsola" wielkimi literami. Nie ma się więc co dziwić, że przygody pani Rynn i jej smoka - Arokha trafią na PlayStation 2.
Dwójkę bohaterów łączy więź silniejsza niż jakakolwiek łącząca dajmy na to dwójką ludzi. Rynn i Arokh dzielą bowiem dusze. Jeżeli zginie jedno z nich - drugie także będzie zgubione. Ta symbioza wpływa na przeżywane przez nich przygody. Najłatwiej jest kiedy Rynn dosiada Arokha i zmaga się z siłami ciemności na jego grzbiecie. Ale nie zawsze istnieje taka możliwość. Czasami okazuje się, że do spenetrowania są jakieś jaskinie czy wioski, do których Arokh po prostu nie ma wstępu. Waruje wtedy i oczekuje powrotu swojej pani. No i jest na każde jej zawołanie.
DRAKAN zachwycał wręcz doskonale sprzedanym klimatem fantasy z goblinami, orkami i innymi smokami walczącymi z parą naszych bohaterów tak na lądzie jak i w powietrzu. Na szczególne uznanie zasługiwał model lotu, kiedy sterowaliśmy poczynaniami Arokha. Ten nietypowy reprezentant przygodowo-zręcznościowego tpp'a z pewnością pozwoli developerom rozwinąć skrzydła. Ciekawe czy się popiszą.



■ **WIPEOUT FUSION jest grą, na którą skierowane będą oczy graczy, pragnących zobaczyć ten niesamowity skok jakościowy pomiędzy PSX-em a PeeSem 2. Ciekawe czy gra spełni wszystkie te pokładane w niej nadzieje i czy okaże się hiciorem na miarę pierwszych dwóch "wymiataczy"? Ciekawe, szczególnie w świetle tego, że WIP3OUT przeszedł bez raczej bez echa...**

DROPSHIP
No, ten nie robi już takiego wrażenia jak poprzednie dwie gry. Zasiadamy za sterami wielkiego pojazdu przypominającego sterowiec i prowadzimy z niego walkę na ziemi i w powietrzu.
W grze będzie dostępnych kilka różnych pojazdów, z których można będzie prowadzić walkę w tej dosyć niecodziennej mieszaninie strategii czasu rzeczywistego i symulatora okraszonego nie do końca rewelacyjną grafiką (jak możecie zauważyc brakuje tekstur).

■ **DRAKAN 2: Rynn była na zeszłorocznej wystawie E3 prezentowana jako kolejna heroina rzucana na szalę naprzeciw Larze Croft. Nie da się ukryć, że dziewczyna z niej ostra i urodziwa, kształty też ma bujne, ale bardzo byśmy chcieli, żeby gra nie zmieniła się w kolejną larówkę ze sztuką ganiającą po korytarzach. Bo na screenach jest tylko ona. A gdzie Arokh?...**

Słowo dropship oznacza mniej więcej statek desantowy. W grze będzie więc trzeba przebijać się przez stratosferę i zrzucać żołnierzy w zapalne rejony globu, na którym toczy się straszliwa batalia. Początkowo rola ściakjącego pada człowieczka ma być typowo wykonawcza, ale z czasem stanie się on centralną osią zakrojonego na szeroką skalę konfliktu.
Dosyć ciekawie brzmi wplecenie w grę wątku strategicznego - zobaczymy to w akcji i wtedy wam powiemy.

FORMULA ONE 2000

Psygnosis stara się właśnie zaprezentować, że nie wypadło z obiegu tak bardzo i że wciąż potrafi pisać robiące naprawdę dobre wrażenie gry. Przykładem ma tu być najnowsza edycja wyścigów Formuły 1. Oprócz pewniaków, takich jak dodanei nowych kierowców, statystyk i zespołów, znacznie usprawniona ma być oprawa graficzna gry. Dojść ma również możliwość oglądania bardzo szczegółowych replay'ów i zabawy z nimi - chociażby zgrywając je na kartę pamięci i porównując dwa oglądane jednocześnie. Zabawne.

WIPEOUT FUSION

Jest to bez wątpienia jeden z tych tytułów - wyznaczników. Podobnie jak RIDGE RACER i TEKKEN, WIPEOUT to gra, która wskaże innym grom drogę. I pokaże jak w morzu nowych, szykowanych na PS2 gier trzymają się weterani, którzy debiutowali jeszcze w zamierzchłych czasach na PSX-ie. Wszyscy wiemy, że to co jest widoczne na screenach nie oddaje szaleńczego tempa rozgrywki, więc czekamy aż ujrzymy ją w akcji. I niech nawet nie śmie zwalniać!

■ **DROPSHIP nie wygląda może rewelacyjnie, ale screeny pochodzą z wczesnej dosyć wersji gry. Na ekranie widzicie majestatyczny kształt jednego z futurystycznych sterowców, za którego sterami zasiądziecie lub nie. Jest to w dosyć dużym stopniu uzależnione od tego czy kupicie pewne czarne pudełko czy nie...**

■ **FORMULA ONE 2000 i F1 2000. Widzicie różnicę? Nic dziwnego. A m,imo wszystko są to dwie różne gry. Na górze przedstawiamy screeny z tej pierwszej, robionej na PS2 przez Psygnosis. Druga jest dzieckiem Electronic Arts. Moim zdaniem Psygnosis trochę przegięło jeżeli chodzi o nazwę. Może będzie z tego jakiś proces...**

Autoryzowany dystrybutor PlayStation

Dom Handlowy Jubilat, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

Możliwość realizacji zamówienia w 24h

Sprzedaż konsol Sony PlayStation,
gier oraz akcesorii - również hurtowo!

Sprzedaż wysyłkowa!

Jeśli chcesz złożyć zamówienie,
jeśli masz pytanie - nie bój sie, ZADZWOŃ!

Gry dla PlayStation

Doskonałe gry w super cenie
Platynowa seria

ponad 400 innych tytułów w naszej ofercie
DZWOŃ

SUPER OFERTA !!!

konsola PlayStation
z kontrolerem Dual Shock
+ super gra
+ niespodzianka
= 599 zł
Przy zakupie wysyłkowym
PRZESYŁKA GRATIS !!!
DZWOŃ

Karta pamięci

Pad DualShock

BALA

zawsze wiemy co jest grane

PlayStation

GRY

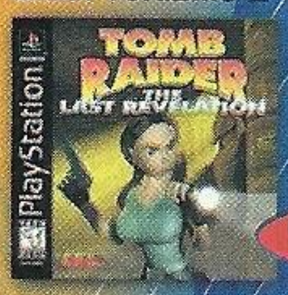
super cena

MEDAL OF HONOR

super cena

GRAN TURISMO 2

super cena



TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

AKCESORIA

super cena

DUALSHOCK

super cena

MC-15

super cena

RGB

KONSOLA

PLAYSTATION 9002
+ DUALSHOCK
+ PAD

GAME BOY COLOR

super cena

hot kupon!
rabat 5%

hurt
bez
ograniczeń

sprzedaż
wysyłkowa
24h

raty
bez wpłaty

serwis

bardzo
dobra cena

PLAYSTATION 2

Dreamcast

GRY

super cena

CODE: VERONICA

super cena

CRAZY TAXI

super cena

SOUL CALIBUR

AKCESORIA

super cena

PAD

super cena

VMC

super cena

RGB

KONSOLA

promocja!!!

KONSOLA
DREAMCAST

promocja!!!

PLAYSTATION 9002
+ DUALSHOCK
+ PAD

Wrocław, ul. Koszykarska 65
tel. (071) 353-80-28, 353-63-16, (0602) 18 60 50
bala@post.pl

DECE'EM
ORiGiN'ALNE INFO

■ W trakcie wypowiedzi dla Wall Street Journal, John Carmack potwierdził, iż QUAKE 3 rzeczywiście jest już w trakcie konwersji na konsolę Segi. Tym samym okazało się, iż za proces odpowiedzialny jest sam guru gatunku fpp, a nie Sega, co sugerowano jakiś czas temu. Carmack wyraził zadowolenie z faktu, iż przepisywanie gry jest bardzo ułatwione ze względu na architekturę konsoli, a tym samym jej wierne przeniesienie nie nastręczy żadnych trudności. I być może już w sierpniu niektórzy posiadacze DC będą mogli sprawdzić czy Q3 po sieci jest rzeczywiście taki dobry. Tymczasem niespełna kilka dni później SOA wydała specjalną notkę prasową, z której można się dowiedzieć, iż Q3 otrzyma nowe areny, przemodelowany interface, split screen dla 2 lub 4 graczy. Jednak prawdziwą rewelką dla świata konsol jest to, że będą oni mogli współzawodniczyć po sieci także z blacharzami.

■ Po chwilowym okresie ciszy pojawiły się kolejne konkrety odnośnie nowych tytułów na DC. Oto jak zapowiadają się plany poszczególnych developerów. Zaczynamy od Infogrames, które wyda w czerwcu TEST DRIVE OFF ROAD 3, DEMOLITION RACER - NO EXIT na początku wakacji oraz INDEPENDENCE WAR II zimą 2000. Eidos, poza uprzednio wspomnianymi pozycjami, szykuje na 2 sierpnia tytuł związany z olimpiadą w Sydney. Do tego czasu na rynku znajdą się także URBAN CHAOS, GUNDAM SIDE STORY, NIGHTMARE CREATURES 2 oraz STRIKER PRO 2000. Climax szykuje dla fanów boksu TITLE DEFENSE, podczas gdy Real Vision pracują nad ZUSAR VASAR, futurystycznym battle racer'em. Sega zapowiedziała na maj WORLD SERIES BASEBALL 2000 oraz PHANTASY STAR ONLINE, której światowa premiera odbędzie się na wakacje. Na DC przygotowywany jest także remake dawnego hitu PRINCE OF PERSIA. Tymczasem Ubisoft z pomocą LSP zaczęli THE ROAD TO EL DORADO, Empire Interactive kończy prace nad PRO PINBALL, podobnie Fox Interactive, którzy dopieszczają specjalną wersję CROC 2. Gathering of Developers i Tremor Entertainment postanowili natomiast wydać KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD - demoniczny fpp bazujący na komiksie Todda McFarlane'a, w który będzie można grać po sieci. Listę zapowiedzi amerykańskich kończą Crave ze STARLANCER oraz Hasbro z FROGGER 2.

■ Lista zapowiedzi europejskich nie wygląda może tak obficie ale za to są na niej prawdziwe perełki. Popatrzcie sami. Acclaim potwierdził, iż DEAD OR ALIVE 2 ma ukazać się już 28 kwietnia. Majową gorączkę rozpocznie 12-ego CHU CHU ROCKET, a SEGA WORLD WIDE SOCCER: EUROPEAN EDITION ukaże się 26-ego. W tym miesiącu zobaczymy także ECCO THE DOLPHIN. Na 9 czerwca zapowiedziano rpg TIME STALKERS oraz ZOMBIE REVENGE na 23-ego. W pierwszym miesiącu wakacji na rynek trafią fpp MAKEN X, długo oczekiwany METROPOLIS STREET RACER oraz SPACE CHANNEL 5.

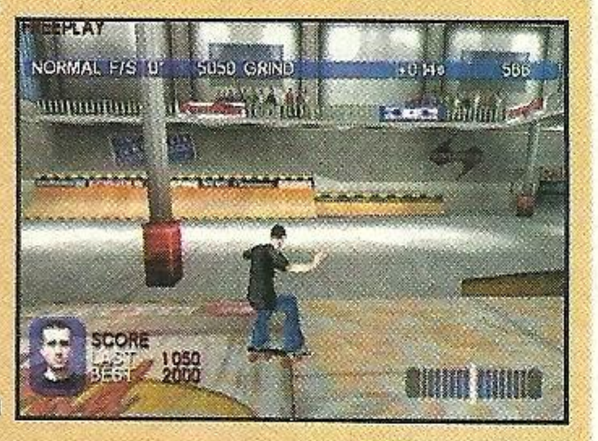
■ Po wypuszczeniu kilku przeciętnych tytułów Konami raczej nie zaskoczy nas niczym nowym w obecnym roku. Wyjątkiem może być jedynie ostatnie oświadczenie w którym developer stwierdził, iż prace nad CASTLEVANIA: RESURRECTION zostały wstrzymane na czas nieokreślony. Według przedstawionych ostatnio planów wynika, iż na DC planowanych jest 5 tytułów, z czego wiadomo, iż będą to koszykówka i baseball na licencji ESPN, a także kolejny baseball z "wielkimi głowami" oraz potwierdzona ostatnio olimpiada. Warto dodać, iż są to wstępne założenia i nie jest wykluczone, że w trakcie roku developer zmieni swoje plany, tak jak nie raz miało to już miejsce. Jednak na razie sytuacji nie potwierdzają kolejne kroki firmy, która poinformowała o pracach nad tytułem IMPERIAL NO TAKA, co po przetłumaczeniu daje IMPERIAL'S HAWK. Oprócz tego, iż gra będzie kolejnym symulatorem w stylu AIRFORCE DELTA nie podano żadnych informacji.

■ Tymczasem zgodnie z zapowiedziami Sonic Team zajął się konwersją SAMBA DE AMIGO na DC. Jeżeli przypadkiem nie kojarzycie tego tytułu to jest on pierwszą pozycją muzyczną Segi, w której bawimy się przy pomocy marakasów i specjalnej maty. Na dzień dzisiejszy wiadomo, iż "grzechotki" będą sprzedawane oddzielnie, dwie sztuki za cenę 7800 jenów. W stosunku do automatu zostało dodanych sporo nowości, także w postaci mini gier. Dostępne tryby gry to: arcade, original, challenge oraz party. Z dodatków można wspomnieć o możliwości ściągania nowych tematów muzycznych, chociaż na razie nie wiadomo jak miałoby to wyglądać. Według wielu ocen gra zapowiada się rewelacyjnie dla fanów produkcji muzycznych i nie tylko.

■ W trakcie corocznej imprezy Game Developers Conference, Yu Suzuki wyjawił kilka nowych detali, odnośnie SHENMUE. I tak wiemy już, że druga część będzie zawierać rozdziały od drugiego do piątego, które mają miejsce w Hong Kongu i tamtejszych egzotycznych lokacjach. W planach jest już także część trzecia, gdzie zostanie wyjaśnione znaczenie słowa SHENMUE. Równie interesujący był fakt zaprezentowania pierwszych etapów przetłumaczonej gry. Wyszło na jaw, iż w procesie dostosowywania gry brało udział ponad 200 aktorów, z czego dla głównych postaci głosu użyczyli Amerykanie. Selekcję nadzorował sam Suzuki, który ostatecznie stwierdził, iż anglojęzyczna wersja gry będzie lepsza od oryginału. Jeżeli więc wszystko pójdzie zgodnie z planem to gra w "zrozumiałej" wersji ukaże się w okolicach jesieni. Inną ciekawostką była odpowiedź kreatora na pytanie czy Ryo - główny bohater SHENMUE kiedykolwiek wybierze się w podróż do USA. Suzuki stwierdził, iż istnieje możliwość innego tytułu gdzie pierwsze skrzypce grałaby Sarah oraz Jacky z serii VIRTUA FIGHTER. Tytuł miałby być zbliżony klimatem do filmowej serii "Die Hard".

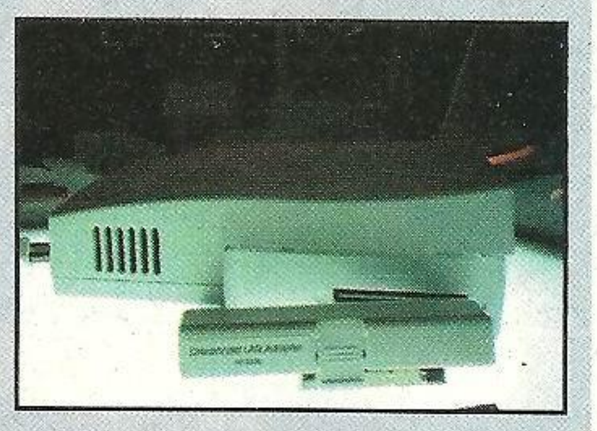
■ Capcom. Warto przypomnieć istnienie ich dawno zapowiedzianego rpg na DC. W produkcję tytułu EL DORADO GATE, który ostatecznie może być przemianowany na EMBLEM OF ERU zaangażowani są Yoshitaka Amano, designer postaci z FINAL FANTASY oraz scenarzyści serii RESIDENT EVIL. Kolejne części gry mają ukazywać się co dwa miesiące, owocując 24 rozdziałami, do końca wakacji 2004 roku. Mówi się, iż pozycja ta ma poprawić wyniki sprzedaży DC w Japonii, które ostatnio nie są takie jak przewidywano.

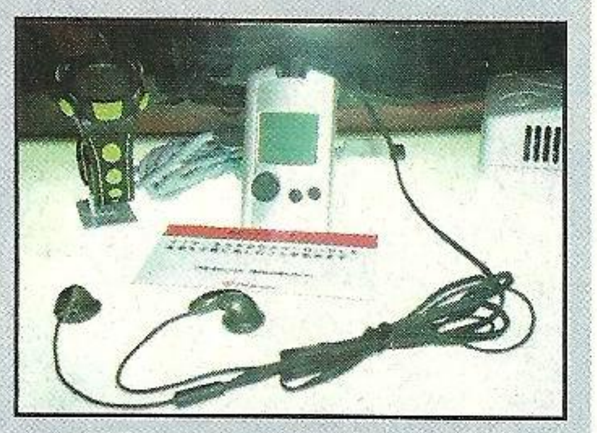
MTV Sports Skateboarding



Zacznijmy od rzeczy nowych. W grze tworzonej przez THQ i opatrzonej logiem MTV można bawić się we czterech naraz w różnych trybach rozgrywki, takich jak tag, battle, time-trial i bomb mode. Mając to za sobą, możemy przystąpić do wyliczania innych zapierających dech w piersiach danych. No więc będzie dwudziestu profesjonalnych skaterów, którzy mogą odwalić około sześćdziesięciu różnych, charakterystycznych tricków na dwudziestu pięciu poziomach gry. Informacja prasowa jest sprytnie skonstruowana, ale nie łudźcie się. Nie każdy skater będzie miał sześćdziesiąt tricków. Tyle to ich będzie w sumie.
Tricki można czesać od razu, jeżeli ma się talent, lub też doskonalić je na specjalnie zaprojektowanych poziomach treningowych, przeznaczonych dla świeżo upieczonych graczy.
Sama gra będzie zbliżona założeniami do TRASHERA - w grze szukamy sponsora, ale też jeździmy za kasę. Gra jest przygotowywana z myślą o PSX-ie i DeCeku - na razie nie wiadomo jeszcze - czy, a jeżeli tak, to na ile - będą różniły się od siebie wersje.
Jednego można być za to pewnym. Skoro gra ma te trzy literki w tytule, prawdziwi twórcy sprzętu i zespoły muzyczne będą waliły drzwiami i oknami, aby się tam umieścić. Miejmy nadzieję, że zyskają na tym gracze. W czerwcu/lipcu. **[PSX i DC]**

DC: Akcesoria!





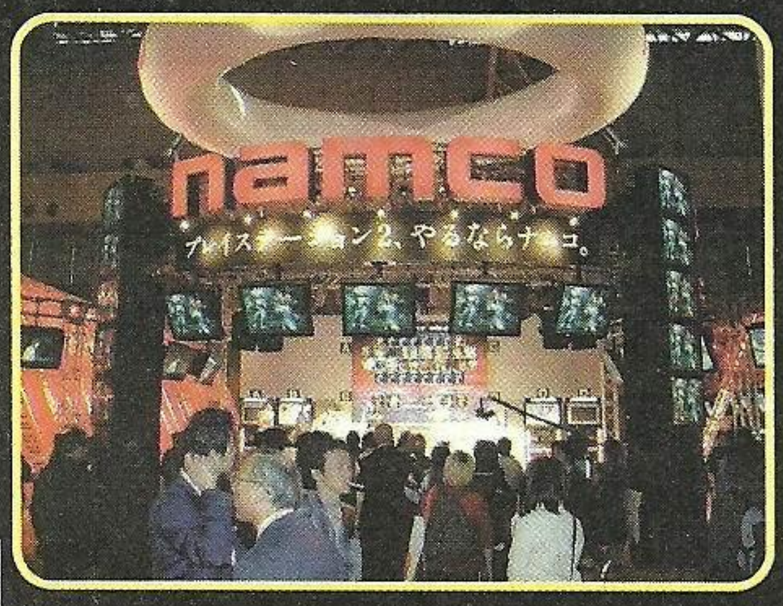
Wszyscy pamiętacie zapewne powtarzane do znudzenia przez szefów Segi motto, iż Dreamcast jest upgrade'owalny. Do czasu Tokyo Game Show były to jedynie obietnice, teraz - są to już fakty. Ilość zaprezentowanych peryferiów wprawia w głęboki podziw, tym bardziej, że jest to naprawdę niezły stuff. I tak z zaprezentowanych nowości rozpoczynamy od nowego VMS'a, który dzięki swojej pojemności umożliwia ściąganie z netu plików MP3 oraz ich odsłuchiwanie, ponieważ ma wbudowane wejście na słuchawki. Nieoficjalnie mówi się o pojemności 64MB przy bardzo konkurencyjnej cenie. Dla internautów zaprezentowano ISDN Adapter, który jak nietrudno się domyśleć stanowi o wiele lepszą alternatywę dla standardowych modemów. Jeżeli przypadkiem posiadacie telefon komórkowy i co już mniej prawdopodobne, chcielibyście podłączyć go do DC w celu sprawdzenia poczty, to również nie ma takiego problemu. Do tego właśnie służy Cell Phone Net Adapter. Jednak zdecydowanie najlepszym rozwiązaniem dla posiadaczy DC jest chyba LAN Adapter. Urządzenie to pozwala połączyć odpowiednią liczbę konsol posiadanych przez waszych kumpli, co może znaczyć tylko jedno: prawdziwy multiplayer mayhem. Nie zabrakło także DreamEye, kamery o której pisaliśmy miesiąc temu czy urządzenia Swatch Acces Adapter, które umożliwia transmisję danych z sieci lub odpowiednich terminali do specjalnego zegarka opracowanego przez firmę Swatch. To niezwykłe urządzenie ma służyć głownie e-komercji oraz dokonywaniu wstępnych zamówień. Zaprezentowane dodatki w pełni prezentują jak wiele można jeszcze dokonać na rynku konsol. **[DC]**

Wiosenną edycję

TOKYO GAME SHOW

odwiedził Banan

Po raz pierwszy w historii wystawy Tokyo Game Show, w ogromnej hali o dźwięcznej nazwie Makuhari Masse pojawiło się mniej osób, niż rok temu. Można to przypisać różnym czynnikom, ale na czoło wysuwa się kilka hipotez.
Po pierwsze - bardzo zawiodło Sony prezentując tylko po jednej nowej grze na PSX-a (i to w dodatku starego SPYRO 2) i na PS2 - (słabiutkiego TVDJ), całą swoją espozycję komponując z dostępnych już na rynku tytułów. Straszliwie ciała dało Square nie pokazując żadnej nowej gry oprócz już będącego na rynku i niezbyt dobrego DRIVING EMOTION TYPE-S, maksymalnie zwyczajnego wrestlingu oraz baseballa, zupełnie ignorując fakt, że wszyscy chcą wiedzieć coś o FFIX i BOUNCERZE. Namco także niezbyt przejęło się graczami demonstrując TTT, którego można było już kupić i przetestować ze wszystkich stron na wystawionych w sklepach konsolach, TALES OF ETERNIA oraz MR DRILLER - puzzlera będącego połączeniem BOULDER DASH i TETRISA.
Na tym tle z klasą wyszły tylko dwie firmy - Sega i Konami, dobre tytuły miał też Capcom.



Na takiej imprezie jak TGS ludzie chcą widzieć w akcji nowe gry, a ten rok pokazał, że impreza przekształca się w wielki pokaz reklam produktów już dostępnych na rynku.

Pierwszego dnia imprezy wstęp do Makuhari Messe miała tylko prasa i osoby związane z branżą gier, dzięki czemu praktycznie do wszystkich gier był bardzo łatwy dostęp.

O godzinie dziewiątej z minutami dopełniłem więc formalności związanych z uzyskaniem badge'a z krzaczkami, które świadczyły o mojej reporterskiej profesji i ruszyłem na podbój sali.

W jakieś 45 minut później, równo o godzinie 10.00 swoją przemowę rozpoczął Shoichiro Irimiajiri - szef Sega Enterprises. Po nim wystąpiło jeszcze kilka osób, w pewnym momencie na scenie zaroiło się od pięknych dziewcząt i siedmiu smutnych panów w garniturach przecięło wstęgę otwierając jednocześnie wiosenną edycją Tokyo Game Show 2000.

A ja ruszyłem w pełną niespodzianek podróż.

Z królujących stanowisk - Namco wystawił się z mnóstwem **TTT**, kącikiem poświęconym **MR DRILLER** na Dreamcasta (najlepiej o grze świadczy to, co na jej temat mówi jeden z szefów Namco - "nie oceniajcie jej zanim w nią nie zagracie") robiony przez team odpowiedzialny na konwersję **SOUL CALIBUR**. Tak jak pisałem, Pan Wiertnik jest połączeniem idei **TETRISA** i **BOULDER DASHA**, z małym facecikiem wgryzającym się coraz głębiej w ziemię, w ucieczce przez spadającymi z góry kamieniami. Gra jest w pełni 2D i cały czas idziemy tylko w dół i lewo albo prawo, drążąc korytarze, w które spadają kamienie z góry. Trzeba wobec tego cały czas zakręcać i nie ma ani chwili na zatrzymanie. Moim zdaniem to raczej zabawa przeznaczona na konsolki przenośne, ale tutaj mowa jest o DeCeku. Fajne, ale hiciorem zdecydowanie nie jest.

O **TEKKEN TAG TOURNAMENT** w tym numerze jest wystarczająco dużo, więc ograniczę się tylko do jednego - szkoda, że Namco nie pokazało niczego naprawdę nowego.

Square także zawiodło. Zagrać można było w trzy tytuły - **DRIVING EMOTION TYPE-S**, wrestling i baseball. Żadnego rpg-a! Nic. Co pół godziny, w małej sali kinowej puszczany był film reklamujący najnowsze gry kwadratowych. Pokazano filmy z: **EMOTION-S** - najdłuższy i robiący wrażenie (nota bene lepsze niż sama gra), baseballa - fajny, pałkarze mają mnóstwo zabawnych animacji kiedy dostają piłką w rękę czy uderzają się kijem w stopę. Grafika bardzo realistyczna, ale nie foto, jak słyszałem wcześniej. Tutaj refleksja - chciałbym zobaczyć piłkę nożną zrobioną przy współpracy Square (grafika) i Konami (miodność)...

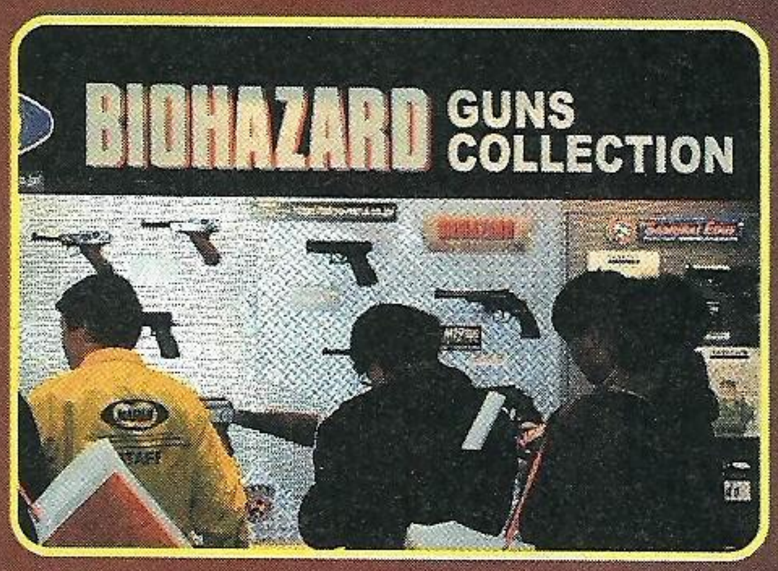
Aha - muzyczka przy baseballu niezła - japoński, kalifornijski punk z wyciem. Mistrzostwo. Dalej była jeszcze krótka prezentacja japońskiego i bladego wrestlingu. **TYPE-S** ma dobrą grafikę (choć trochę plastikową), ale nieprawdopodobnie wrażliwe sterowanie (może dla maniaków to będzie zaletą). Ręce na kierownicy wyglądają nieźle, ale nie ratują sytuacji. Wrestling może jest i ładny, ale mi zupełnie się nie podoba. Nie tylko jako gra, ale też jako wrestling. W ogóle - gry o wrestlingu cały czas są tak sztuczne jak sama dyscyplina.

No i na koniec największe rozczarowanie. 15-20 sekundowy film z **FFIX** (przez 3/4 czasu pokazywał leżącego w strugach deszczu czarnego maga, a potem króciutką animacja i datę premiery). Jeszcze lepszy był **BOUNCER** - chyba pięć sekund animacji jakiegoś desantu dziwnych pojazdów, po czym napisy po japońsku, okrzyki po angielsku na ich tle i napis. No po prostu rozwaliło mnie to. Nie pokazali niczego nowego.

Na końcu była długa, kilkuminutowa akcja z PlayOnline. Gość gra ze sztuką w **FF X** (ona u siebie w domu, on u siebie) - najpierw wysyła jej maila, potem ona włącza się do gry, razem sobie biegają, rozmawiają (wiadomości tekstowe) po czym po pewnym czasie natrafiają na jakiś kłopot. Myślą, myślą, myślą... Gość (nie wychodząc z gry) zaczyna oglądać sobie mangę, słuchać muzyki... Po chwili do gry włącza się drugi chłopak, który do nich przybiega i radzi aby skorzystali z internetowej pomocy. Tak też robią i ruszają dalej na podbój świata. Na uwagę zasługuje tu niezwykła łatwość dostępu do danych (przynajmniej obiecywana) - łączenie jest bardzo szybkie i intuicyjne, a dostęp - prosty jak drut (oczywiście większość funkcji obsługuje się z pada - tylko do tekstów jest klawiatura). Poza tym wszystkie te rzeczy - ściąganie muzyki i jej słuchanie, ciągnięcie mangi czy pomocy z internetu odbywa się jak w Windowzach z multi taskingiem. Ale interfejs jest o wiele ładniejszy i bardziej nowocześnie wygląda. Ogólnie Square dla mnie

LICZBY, LICZBY...

Z kronikarskiego obowiązku - liczby: ogółem wystawę odwiedziło 131, 708 osób, w tym około 300 zagranicznych dziennikarzy z całego świata. 66 firm zaprezentowało ponad 400 gier.



■ **Może zastanawia was co to za koleś widnieje obok zaprezentowanych przez nas liczb. No więc jest to jak na mój gust starszy o kilkanaście lat Bruce Lee udający sprzedawcę w sklepie w Tokio. He's alive!**

■ **trzeba wchodzić do opcji) i jest to napr awdę frustrujące.**
I mimo wszystko, dosyć trudne do wytłumac zenia do wytłumacze nia. awdę frustrujące. I mimo wszystko,

blado, choc PlayOnline, jeżeli się ziści i odniesie sukces - to olbrzymia sprawa.

W tę samą nutę co PlayOnline uderza DeCekowy **PHANTASY STAR ONLINE**. Zapowiadany jest w bardzo pompatyczny sposób i ciężko jest nie śmiać się z tekstów w stylu - gra dla sześciu miliardów graczy (wiecie - odniesienie do populacji naszego globu). Hehe. Jak Sega sprzeda tyle konsol to kupią sobie własny świat. Ale gra robi wrażenie. Ma bardzo ładną grafikę, taką mangowo-futurystyczną, a poza tym była fajnie pokazywana. Na głównym displayu leciał film z niezłym lektorem mówiącym po angielsku te wszystkie górnolotne rzeczy, a obok na sześciu monitorach pokazywana była akcja. Najpierw bohaterowie szli po ładnym, bujnym lesie, gadali ze sobą (estetyczne, komiksowe dymki z angielskimi napisami) po czym zaczęła się walka. Każda kamera pokazywała akcję z perspektywy innej osoby - dobre. Mój ulubiony slogan z tej gry - przeżyj największą przygodę swego życia - w realtime! Zwiedzaj obce planety... - przemyślcie - zwiedzaj galaktykę w real time. Ruszasz w kosmos i po sześćdziesięciu latach czasu rzeczywistego możesz grać dalej, gdy wylądujesz u celu.

Dalej była **ETERNAL ARCADIA** - graficznie zmiata - majestatycznie szybujące w powietrzu statki, walki pomiędzy nimi i sporo filmów. Tyle przedstawienie. W akcji wygląda bardzo cukierkowo, ale trochę zawiodłem się na walkach. To znaczy są najzupełniej w porządku, ale spodziewałem się jakiejś innowacji. A tutaj wygląda to jak np. w **LEGEND OF LEGAIA**. Tylko ze sto razy lepszą grafiką. Jakoś mi te zwyczajne walki nie pasowały do tej niezwyczajnej gry.

Ślicznie prezentował się także film z **GRANDII 2**, która jest chyba najbardziej wyczekiwanym rpg-iem na Dreamcasta.

Można było też pojeździć w **METROPOLIS STREET RACER** - bardzo fajnie, pomieszać w **SAMBA DE AMIGO!**, która cały czas była oblegana przez tłumy (tak samo jest w salonach), sprawdzić cieszące się bardzo dużą popularnością **JET SET RADIO**...

Nie wiem czy autorzy tej gry wiedzieli o **FEAR EFFECT**, ale zastosowany został tu mniej więcej ten sam patent - na polygony nałożono odpowiednie tekstury, tak że całość przypomina film rysunkowy. Wygląda to świetnie. Zasada jest prosta - wybieramy sobie rolkarza i ruszamy na miasto, aby sprayować swoje logo. W czasie przejazdu zbieramy puszki z farbą, potem w miejscach wyznaczonych strzałką malujemy logo (właściwie to samo się maluje po naciśnięciu bocznego przycisku na padzie) i w międzyczasie uciekamy przez policją, która się pojawia. Miasta są różne, rolkowcy też, zmieniają się także ganiający przeciwnicy. W czasie jazdy można robić tricki i jest to zadziwiająco proste. Wystarczy nacisnąć skok i mniej

■ **Konkurs na najlepszy kostium tematycznie związany z grami. Jak zwykle przez scenę przewinęło się mnóstwo pięknych Azjatek. Bardzo pięknych Azjatek...**

więcej trafić w poręcz, aby zacząć jakiegoś efektownego slide'a. Najbardziej z tego wszystkiego podobała mi się oprawa gry - nieźle pokręcone animacje z bardzo dobrym wykorzystaniem rysunkowych tekstur powoduje, że ogląda się to jak dobry film animowany w stylu serialu "Downtown" serwowanego przez MTV. Obawiam się jednak, że nie będzie to gra wciągająca jak, dajmy na to, **CRAZY TAXI**. Obie mają dosyć prostą i w sumie podobną formułę, ale **CRAZY TAXI** na pierwszy rzut oka miodnością znacznie przewyższa **JET SET RADIO**. Jedyne pola, na których można porównywać te gry to muzyka. **JSR** ma naprawdę dobrą, futu-funkowo-trip-acid-hopową ścieżkę. Tak, żeby wszystko było jasne.

Capcom. **ONIMUSHA** niestety nie była grywalna, leciał tylko filmik. Przyjrzałem się za to temu, że będzie to gra w miarę realistyczna - jeden dobry cios to śmierć. Główny bohater w jednym z filmów z gry fajnie paruje uderzenia przeciwnika. W pełnej grze do naszej dyspozycji oddanych będzie kilka różnych katan, z których każda będzie miała swoje właściwości. Bombowy jest za to **POWERSTONE 2**. Dla czterech graczy - po prostu wymiata. Gra poszła trochę w kierunku mangowym - widać to już po dodatkowych postaciach - kucharz w stylu gostka z "Wyprawy Baltazara Gąbki", mały japoński uczniak z kokardką pod szyją i kowboj (no, ten już trochę bardziej normalny). Areny wyglądają zabójczo - mnóstwo interakcji, a kiedy wskoczy się za ster działka na pancerniku i zaczyna siać po całym ekranie - prawdziwy killer. Poza tym w grę wplecione są elementy Mario Party - na przykład w pewnym momencie arena zaczyna płonąć i trzeba uciekać w górę, wskakując po platformach - kto nie zdąży kilka razy (bo ekran nieubłaganie się przesuwa), albo zostanie zepchnięty przez przeciwników - ginie. W innym poziomie zaczyna się toczyć wielki głaz i to samo - trzeba uciekać, jednocześnie przeszkadzając przeciwnikom. Plan przesuwa się - raz skacze się po platformach (a la Jumping Jack, tylko jeszcze z ruchem w głąb ekranu), albo ucieka się w bok... Bardzo fajne urozmaicenia. To dodanie nowych elementów w połączeniu z absolutnie obłędnymi specjalami spowijającymi płomieniami wszystko na ekranie może zaowocować najbardziej popularną DeCekową partygame. Aha - obok wersji DeCe była też arcade'owa z podłączonym padem od DeCeka.

BREATH OF FIRE IV tez widziałem, ale się nie zachwycałem. Grafika jest ładna, ale nie aż tak jak na screenach. W ruchu bardzo przypomina BOF 3 i jest trochę zbyt sztywna. Animacje w czasie walki są ok.

Grałem tez w **BIOHAZARD 0** na Nintendo 64 (przynajmniej tutaj tak wygląda tytuł, a nie Biohazard Zero). Identyczne jak poprzednie gry, tylko można wszędzie upuszczać przedmioty. Demko było bardzo krótkie i pokazuje tylko te lokacje, które pokazaliśmy na screenach. Wiem, bo skończyłem je w całe cztery minuty. Trochę nieświeżo to już wyglądało - mam nadzieję, że sytuacja zmieni się dzięki fabule. Ale z drugiej strony... Właściciele Nintendo łykną wszystko, co będzie zombiakiem podszyte. Z PSX-a już Capcom wycisnęło chyba w tej kwestii wszystko, co się da...

Seria Resident Evil doczekała się swojej własnej ściany tematycznej. Były na niej plakaty z bohaterami ze wszystkich gier z serii oprócz robionego w tajemnicy RE4 na PS2 (były zarówno te już wydane jak i te nie wydane), krótkie informacje na temat wydarzeń oraz monitory z samymi grami. Fajne.

Dla maniaków był też **MARVEL VS CAPCOM 2**, z wrzuconą postacią m.in. Jill Valentine. Po raz kolejny Capcom, niczym Siergiej Bubka świata gier, samo sobie podniosło poprzeczkę tą pozycją z gatunku dwuwymiarowych mordobić. Jest lepsza niż najlepsza poprzednia gra z tej serii. Podobno. Ale i tak coś ją zaraz zmieni. Coś Capcomu oczywiście.

Na małym ekranie z boku pokazywany były też filmy z TOMB RAIDERA na DeCe, SILPHEEDA - staroszkolnego w akcji, nowoszkolnego w wykonaniu shooterka 3D oraz GUNGRIFFON BLAZE - sequela do pewnego starego shootera na Saturna.

Sega pokazała też kilka gier sieciowych, kamerę Dreameye, efekt współpracy ze Swatchem (zegarek wielkości dobrze odchowanego G-Shocka, do którego można ściągać software) i parę innych drobiązgów, o których z pewnością nie omieszka napisać Origin.

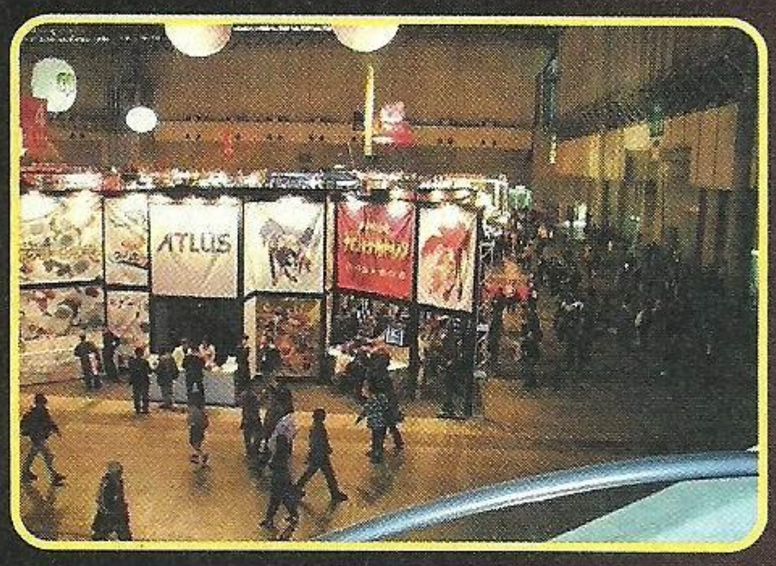
Pobawiłem się też trochę **PRIMAL IMAGE** na PS2. Porąbana akcja, ale fajne sztuki. Dostępne są cztery. Zwykła japońska piękność, druga bardziej opalona, trzecia - dzika (z różkami) i czwarta - blond. Każda ma po trzy kostiumy do wyboru. Wybierasz wiec sztukę, strój i ruszasz na sesję. W ograniczonym (bardzo) czasie musisz pstryknąć sześć zdjęć z jak najlepszych punktów. Kamera objeżdża dziewczynę, która nam tańczy, pozuje albo robi coś jeszcze innego (ale nigdy zdrożnego), a wskaźnik

■ **Możliwość zrobienia sobie zdjęcia z fajfusami przebranymi za Crasha Bandicoota i małpę z Ape Escape była jedyną atrakcją na stoisku Sony. Na PSX'a tylko Spyro 2? Gee...**

"bits" na dole raz rośnie, raz opada. Jego wysokość wskazuje atrakcyjność zdjęcia (od 0 do 99 chyba). Trzeba mieć dobre wyczucie i szczęście. Po sześciu próbach, nie legitymując się ani jednym ani drugim, i dochodząc jedynie do napisu ,,retry?'' olałem sprawę. Na ekranie obok podpatrzyłem, że była też możliwość ustawiania dziewczyny i rekwizytów, ale to trochę nudnawe. Za bardzo przypominało jakiś PeCetowy program graficzny. Chociaż gość koło mnie śledził animację wyprostowywania i zginania w kolanie nogi przez dziewczynę w jakimś trybie wireframe chyba - klatka po klatce. Noga w górę, noga w dół, noga w górę, noga w dół... Fetyszem mi zapachniało, wiec szybko sie oddaliłem.

Gry From Software na PS2 są ok. Najbardziej podobał mi się **ARMORED CORE 2**, ale to prawdziwy sequel. W akcji - dokładnie to samo co jedynka. Wszystko. Tylko ładniejsza o wiele grafika. **EVERGRACE** i **ETERNAL RING** - hmm... **ETERNAL RING** jest raczej nieudany niż udany, a **EVERGRACE** chyba za bardzo próbuje być **ZELDĄ**, którą nie będzie. Nie wiem czy wyjdzie mu to na dobre. Ale graficznie jest jak najbardziej w porządku.

Tecmo, jak co roku prezentowało **DOA 2** i jakieś bzdety. Zastanawiam się co zademonstrują na następnym TGS-ie, kiedy po raz pierwszy od ilu to już? - dwóch lat, nie będą mieli wystawy z **DOA 2**. Ciekawe czym wtedy porwą tłumy...



■ **Obiektywnierzecz biorąc wiosenna edycja TGS 2000 należała do najmniej ciekawych.**

Sony - porażka. Ściana **FANTAVISION**, **IQ REMIX**, **SPYRO 2**, kilka konsol z niezrozumiałym i nienajlepszym **TVDJ**, w którego na razie nie da się grać. No, słaba to wizytówka firmy. Szczególnie w miesiąc po premierze nowej konsoli. Czyżby nikt nie chciał pochwalić się przygotowywanymi właśnie na nowego Soniaka grami?... Pomijam fakt, że obsługujące stoisko dziewczęta w mundurkach z dziwnymi czapkami nie należały do najpiękniejszych. Jak zwykle była scena na której coś się cały czas działo, ale podsumowując - Sony zawiodło na całej linii.

Na wystawie było całe mnóstwo maksymalnie shitowych RPG-ów (**DRAGON QUEST VII** Enixu na PSX - ja nie mogę... musicie to zobaczyć - normalnie za pół roku można to puścić na GameBoy Advanced bez utraty jakości).

Z innych ciekawych pozycji nie można nie wspomnieć o ambitnym **SKY SURFER**, w którym wcielamy się w spadającego na spadochronie człowieka, który na nogach ma snowboard. Celem gry jest odpowiednie ustawianie deski w czasie lotu, tak aby opadać w pozycji mniej więcej pionowej. Po kilku minutach spadania (w tym czasie można próbować robić jakieś ewolucje), następuje moment, w którym otwiera się spadochron. Teraz trzeba odpowiednie pokierować spadochroniarzem, tak aby wylądował w wyznaczonym punkcie. W moim przypadku był to pokład jakiegoś statku. Gra była płynna i nie można nic zarzucić oprawie, ale tutaj nic się absolutnie nie dzieje. Tylko powietrze i spadochroniarz, a dopiero przy ziemi pojawia się kawałek krajobrazu.

W Japonii panuje teraz ciekawy trend uczenia się pisania na maszynie. Głównym propagatorem tej idei było **TYPING OF THE DEAD**, gdzie dzielni agenci ścierali się z zombiakami poprzez wpisywanie pojawiających się na ekranie słów w jak najszybszym czasie. Gra, w której największe sukcesy w Polsce święciłyby panie maszynistki wygląda dokładnie tak samo jak **HOTD 2**, z jednym małym wyjątkiem. Otóż w czasie animacji pokazującej bohaterów, widoczne są małe klawiaturki, które mają przyczepione do klatek piersiowych zamiast pistoletów i DeCeki na plecach. Podobnie zombiaki - zamiast siekier trzymają w rękach na przykład przepychacze do kibla. Zabawne.

Inne gry, które doczekały się już swoich wersji na klawiaturę to **BEATMANIA** oraz **STREET FIGHTER**. Wszystkie wyglądają dokładnie tak samo jak oryginały, za wyjątkiem kwestii sterowania oczywiście.

Niezwykle bogate było stoisko Konami. Chociaż takie perełki jak symulator dyrygenta, gdzie na przedramię zakładało się specjalny rękaw, a następnie machało ręką dyrygując tym samym orkiestrą. Muzyka - oczywiście klasyczna. Długo się z tego śmiałem.

Oprócz tego Konami zaprezentowało też piłkę nożną na PS2. Niestety, nawet pomimo ładnej grafiki, nawet nie zbliżyła się do poziomu serii ISS. Zawodnicy poruszali się sztywno i wolno, drybling był dobry, ale przez te placki pod zawodnikami cała rzecz bardziej przypominała Fifę

niż stare dobre piłki Konami. Z wielkim smutkiem patrzyłem na zamieszanie pod jedną z bramek gdzie zawodnicy nieudolnie próbowali wepchnąć gałę do siatki... Wpadka. Tak jak większość piłek na DeCe.

Skoro zaś jestem przy przenośnych konsolkach, **METAL GEAR SOLID** na GameBoya był obecny na TGSie i zapowiada się na świetny kawałek softu.

Wracając do Konami - w postaci filmu demonstrowany był **Z.O.E** - dobre - Hideo Kojima reanimujący na swój własny sposób gatunek mechów nie może zawieść. W grę nie można było zagrać, ale to co widziałem na ekranie przekonało mniej do niej od razu.

Poza tym byłą niezwykle intrygująca strategia czasu rzeczywistego **RING OF RED** (PS2), w której sterujemy oddziałami ludzi, czołgów i mechów. Bardzo fajnie wyglądało to w akcji - realistyczne pole bitwy i sporo różnych jednostek walących z wyrzutni rakiet do jakiegoś mecha. Będzie ciekawe. Była tez jakaś dziwna mangowa przygodówka - **EVE ZERO** oraz parę muzycznych i kilka rdzennie japońskich tytułów.

Nie zabrakło także postsilenthillowego **NIGHT OF THE WALPURGIES**, pokazywanego jako film. Ciężko coś o tej grze powiedzieć, ale ma opowiadać o losach gościa, który wraca z zaświatów, żeby powstrzymać swoją śmierć. No i jest robiona przez ludzi od Cichego Wzgórza, a to już wystarczająca rekomendacja. Zapowiada się na kolejny psycho horror.

No i nie zapominajmy o wspaniałej produkcji Bandai pod tytułem **KIDOU SENSHI GUNDAM ZION NO YABOU GIREN NO YABOU KOURYAKU SHIREISHO**. Jeżeli widziałem tę grę w akcji to nic mi o tym nie wiadomo, ale sądziłem, że warto przytoczyć jej tytuł.

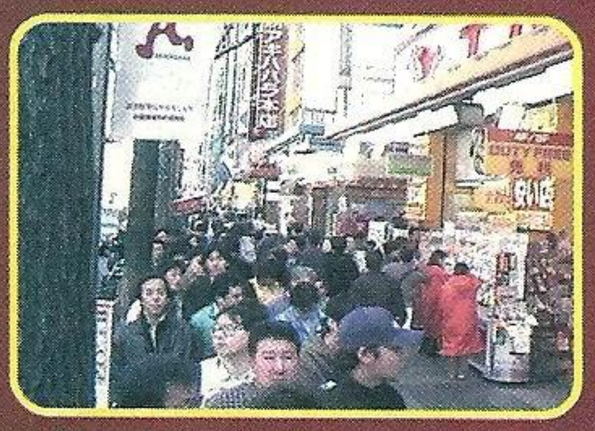
■ Brunetki, blondynki, ja wszystkie was dziewczynki całooooować chcę...

Jak (nie) kupić
NO PLAYSTATION 2! SOLD OUT!
PlayStation 2 w Tokio

Zmęczony, ale zadowolony sięgnąłem po papierową torbę z napisem Laox i z jej wnętrza powoli wyciągnąłem kwadratowe, niebieskie pudełko. Położyłem je na kolanach i popatrzyłem na futurystycznie stylizowane literki układające się w napis PS2. Z uśmiechem na ustach przejechałem dłonią po wierzchu opakowania i otworzyłem je.

Majestatyczny, drapieżny niemal kształt spowity w przezroczyste opakowanie i styropian powoli wysunął się po lekkim przechyleniu opakowania. Czułem się jak położna przyjmując konsolę, która spoczęła na moich wyciągniętych dłoniach. Delikatnie wysunąłem konsolę ze styropianowych łożysk i odwinąłem antystatyczny materiał. W moich rękach leżał monolit. Ten moment na który...

Obudził mnie Bond. James Bond. Zrobił to jakieś 13,000 metrów nad ziemią i przerwał sen, którego każda sekunda zbliżała mnie do upragnionego celu. Zdjąłem więc słuchawki, spojrzałem na uśmiechniętego od ucha do ucha Nubuakiego - mojego towarzysza podróży i zagłębiłem się w świat Dragon Warriora na Panu Kolorowym.



■ Z lewej strony - pierwsza część kolejki przed sklepem. Z prawej szyld informujący, że konsole pojawią się nie wiadomo o której.

■ Z lewej - cztery konsole i dwie nogi Banana. Z prawej - siedem konsol i rąbek ósmej . Oczywiście w tych torbach może być cokolwiek... Ale to naprawdę PeeSy 2.

Nubuaki był miłym, osiemnastoletnim chłopakiem, który bardzo lubił anime o jakimś zupełnie nie do powtórzenia tytule, gry z serii DRAGON QUEST i bardzo słabo mówił po angielsku. Aha. Nie lubił gier Squaresoftu.

Porozmawialiśmy trochę na temat gier w Japonii, ceny drugiego Pleja (zbyt wysokiej jak ocenił Nubuaki, podobnie zresztą jak jego koledzy z klasy) i kilku innych rzeczach. To właśnie wtedy pojawił się pierwszy zgrzyt. Nubuaki twierdził, że konsol w Tokio nie ma. Wszystkie są wyprzedane. On sam mieszkał w oddalonej o ok. 30 minut drogi metrem Chibie. Tak też rzekomo miało nowych konsol Sony nie być.

Z wyrozumiałością spojrzałem na młodziana i pomyślałem, że chyba niezbyt często chadza po sklepach - był już przecież 28 Marca - niemal miesiąc od daty premiery konsoli.

Pomiędzy lądowaniem na lotnisku Narita i pożegnaniem z Nubuakim, a dojazdem do hotelu Sakura nie działo się praktycznie nic ciekawego. Szybkie zrzucenie bagażu do mikroskopijnego pokoiku z telewizorem na monety, prysznic i uderzyłem do pobliskiego salonu gier naładować trochę growy akumulator.

Kilka partii SPAWNA później, już z nowymi siłami skierowałem się na Akihabarę. Prowadzone proroczym snem nogi niemal bezwiednie zaprowadziły mnie pod dom handlowy Laox. Minąłem stertę kwadratowych niebieskich opakowań z naklejoną kartką przy wejściu i od razu uderzyłem do kasy.

- PlayStation 2. - powiedziałem do rozczochranego Japończyka za ladą.

Uśmiechnął się. Skrzyżował ręce. I zaczął coś mówić.

- PlayStation 2 - powtórzyłem, wyciągając przed siebie dwa palce.

Sprzedawca wciąż coś mówił i rozglądał się naokoło. Po chwili ukłonił się i poszedł po posiłki.

- Sold out - powiedziało wysokie, krótko ostrzyżone wsparcie.

- Hmm - odpowiedziałem i zapytałem - Do you know when it´s shipping again?- . Brak zrozumienia.

Puknąłem palcem w zegarek powtarzając - When?-.

Chłopak pokręsił głową. - Don't know-..

Zakręciłem palcem kółko w powietrzu - PlayStation 2 in Akihabara?-

Gość zasępił się. Po chwili, wytężając się niemiłosiernie, wydukał - Maybe all sold out -.

No cóż. To nie były dobre wieści. Ale w sumie co gość będzie robił reklamę innym. Poszedłem do sklepu obok. Sofmap. Sieć dużych sklepów z elektroniką. Chyba z kilkadziesiąt w samym Tokio. Nie dałem się zwieść pudełkom stojącym w rogu i szybko podszedłem do sprzedawcy. - PlayStation 2? - zapytałem. Japończyk zmarszczył brwi, po czym wskazał mi ręką drogę. Pospieszyłem za nim pomiędzy półkami. Kiedy okazało się, że doprowadził mnie do sterty niebieskich pudełek i wskazał jedno z nich z radością rzuciłem się do przodu i... zobaczyłem kartkę z napisem po angielsku: "There is no PlayStation 2 in this store. We don't know when is the next shipment coming. Sorry".

Moja mina nie bardzo spodobała się Japończykowi. Podrapał się po głowie, po czym zaprowadził mnie przed sklep i wskazał widniejący w oddali szyld jakiegoś innego.

- Maybe there? - powiedział.

Szedłem z mieszanymi uczuciami. Byłbym bardzo niezadowolony, gdyby okazało się, że wrócę do Polski z pudełeczkiem TTT oraz DEAD OR ALIVE 2, które położę następnie w redakcji na półeczce, aby co jakiś czas ogarniać je z kurzu.

Po wejściu do sklepu, nie czekając na poniżenie podszedłem do stojących w rogu sklepu pudełek. He. Żadnej kartki nie było. Niespiesznie zbliżyłem się do lady, spojrzałem sprzedawczyni głęboko w oczy i wycedziłem - PlayStation 2? -. Powoli, bardzo powoli dziewczyna podniosła na mnie wzrok, zmarszczyła brwi i odpowiedziała - Sold out. -

Zachichotałem nerwowo. Wyszedłem.

Tego samego i następnego dnia objechałem Shinjuku, Ginzę, Shibuyę i przeszedłem całą Akihabarę wszerz i wzdłuż. Konsol nigdzie nie było. I nikt nie wiedział gdzie mogą być.

Po rozmowach z recepcjonistami w hotelu i Gulashem przez telefon ustaliłem, że konsole widziano w Sapporo oraz na wyspie Hokkaido. Zadzwoniłem z hotelu do biura japońskich linii lotniczych aby zasięgnąć informacji na temat połączeń z Tokio na Hokkaido. Drogo. Ale być może czekała mnie podróż na odległą o ładny kawałek drogi wyspę. Nie kupowałem jeszcze biletu - nazajutrz zaczynały się targi i następne trzy dni byłem uziemiony. Postanowiłem, że spróbuję pojechać na Hokkaido trzeciego.

Następnego dnia rano, kiedy jadłem śniadanie przed wyjściem na TGS, w telewizji akurat nadawano reportaż z Hokkaido. Wybuchł wulkan i właśnie ewakuowano stamtąd ludność.

Nawet tak bardzo się nie zdziwiłem.

Kiedy następnego dnia dowiedziałem się, że być może mała dostawa konsol trafi do wybranych sklepów na Akihabarze nie zastanawiałem się długo. Drugi dzień TGS'u przepadł w pogoni za "Mrocznym Widmem". O 9.00 rano wyruszyłem do dzielnicy elektronicznej rozrywki. Na miejscu byłem o 9.30. I zaczęło się. Otwierający sklepy sprzedawcy nie chcieli puścić pary z ust czy to właśnie u nich pojawi się nowe dziecko Sony. Dopiero w jednym Laox, rozstawiający pudełka sprzedawca potwierdził, że dostaną konsolę. Kiedy? Nie widomo. Czy można przedpłacić? Nie. Zamówić? Nie. Pozostała tylko kolejka. Formująca się już na pół godziny przed otwarciem sklepu. Stanąłem jako piętnasty.

10.50 - kolejka urosła do około 500 osób, a ja z tłumu wyłowiłem redaktora PlayStation Plus. Krótka pogawędka - okazało się, że stoi gdzieś w połowie trzeciej setki. Rodakowi się nie odmawia, więc chłopcy wskoczyli razem ze mną. Po chwili sprzedawca zaczął wreszcie rozdawać bilety - na jeden można było kupić jedną konsolę. Zgarnęliśmy więc nasze i szybko udaliśmy się w miejsce, gdzie dopiero co stali panowie z PlayStation Plus. Po zdjęciu kurtek, zapuszczeniu bród i bokobrodów każdy z nas był już uprawniony do dwóch konsol. Po krótkiej akcji, okazało się, że pewien nie oblegany przez nikogo sklep też ma Plejaki. Po całodniowej walce skończyliśmy z jedenastoma konsolami (w tym trzy - Neo Plusa). Świętowaliśmy hucznie na Roppongi. Dość powiedzieć, że o szóstej rano obudziłem się w nieznanym mi pokoju hotelowym. Zużyty poczłapałem do Sakury, skąd w doskonałej formie ruszyłem na ostatni dzień TGS.

Neo Plus Video 4

RELACJA Z

Tokyo Game Show Wiosna 2000
Electronic Entertainment Expo 2000

Nowość!

Neo Plus Video 4 to nasza najnowsza, godna roku 2000 kaseta prezentująca najświeższe gry w akcji.

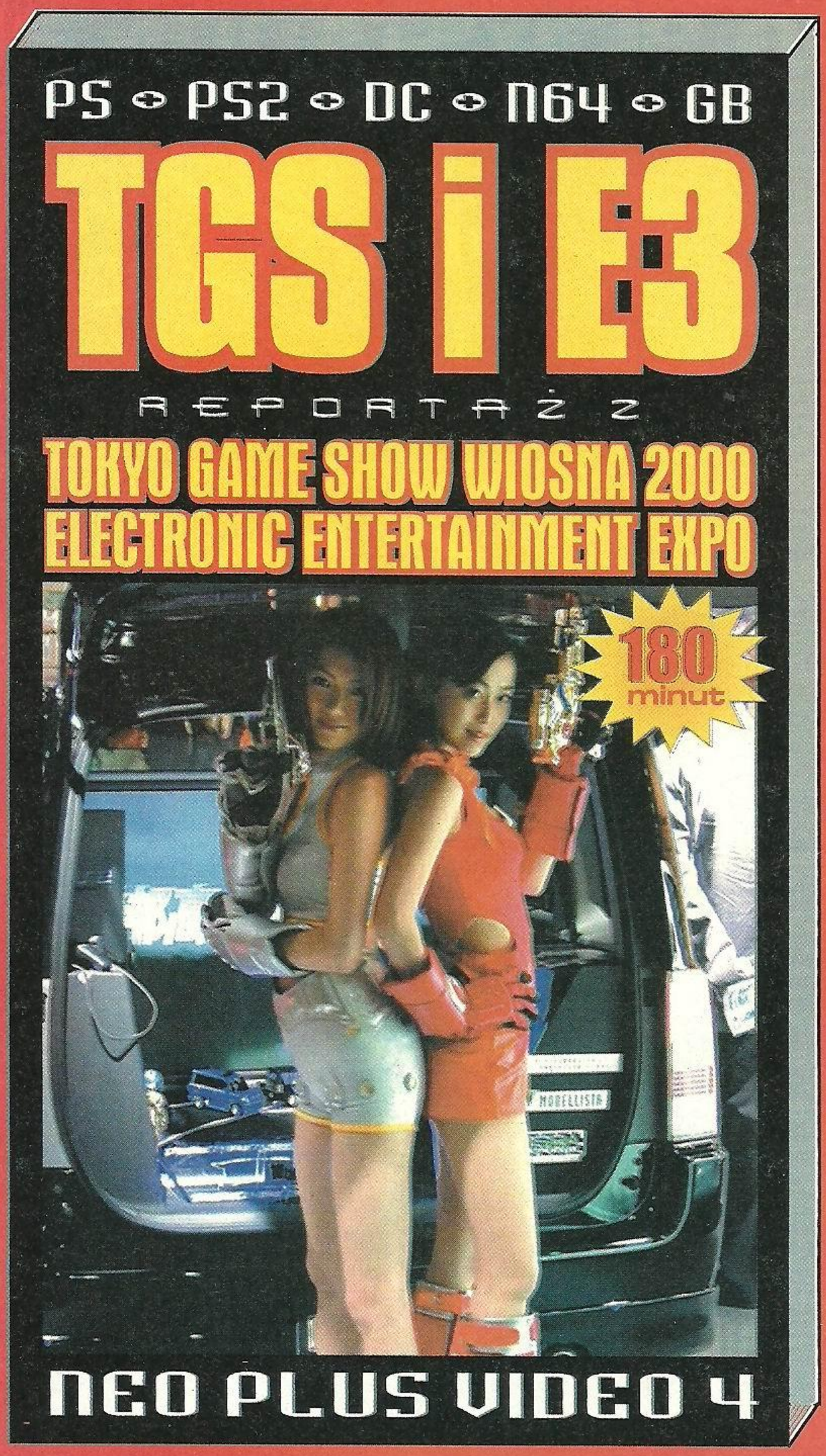
Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - Tokyo Game Show i E3 2000, na których zaprezentowano ponad 400 gier. My wybraliśmy dla was te najlepsze!

180 minut czyli 3 godziny - dwa razy więcej, niż na N+ Video 3.

Najnowsze gry na 128-bitowe konsole: PlayStation 2 i Dreamcasta!

Nie zapominamy też o PSX, GameBoyu i N64!

CZAS: 180 minut
CENA: 39.90
KOMENTARZ: polski



Kupon zamówienia na stronie 93

Najbardziej klasyczny przykład walki - nowego ze starym, może zostać odniesiony do pojedynku jaki na ekranie naszych telewizorów stoczył TEKKEN TAG TOURNAMENT z DEAD OR ALIVE 2.
Która z tych dwóch gier jest lepsza?
Wiadomo, że wszyscy chcielibyśmy uzyskać na to pytanie prostą, jednoznaczną i nie ściemnioną odpowiedź.
Ale to nie takie łatwe.
Decyzja o ocenianiu gry zawsze jest subiektywna. Żeby nie wiem jak bardzo się autor starał, zawsze okaże się, że na jego decyzję o takim czy innym sklasyfikowaniu danego tytułu wpływ ma bardzo wiele czynników.I jednym z ważniejszych jest pojawiający się od czasu do czasu problem z klasyfikacją grupy odbiorców.

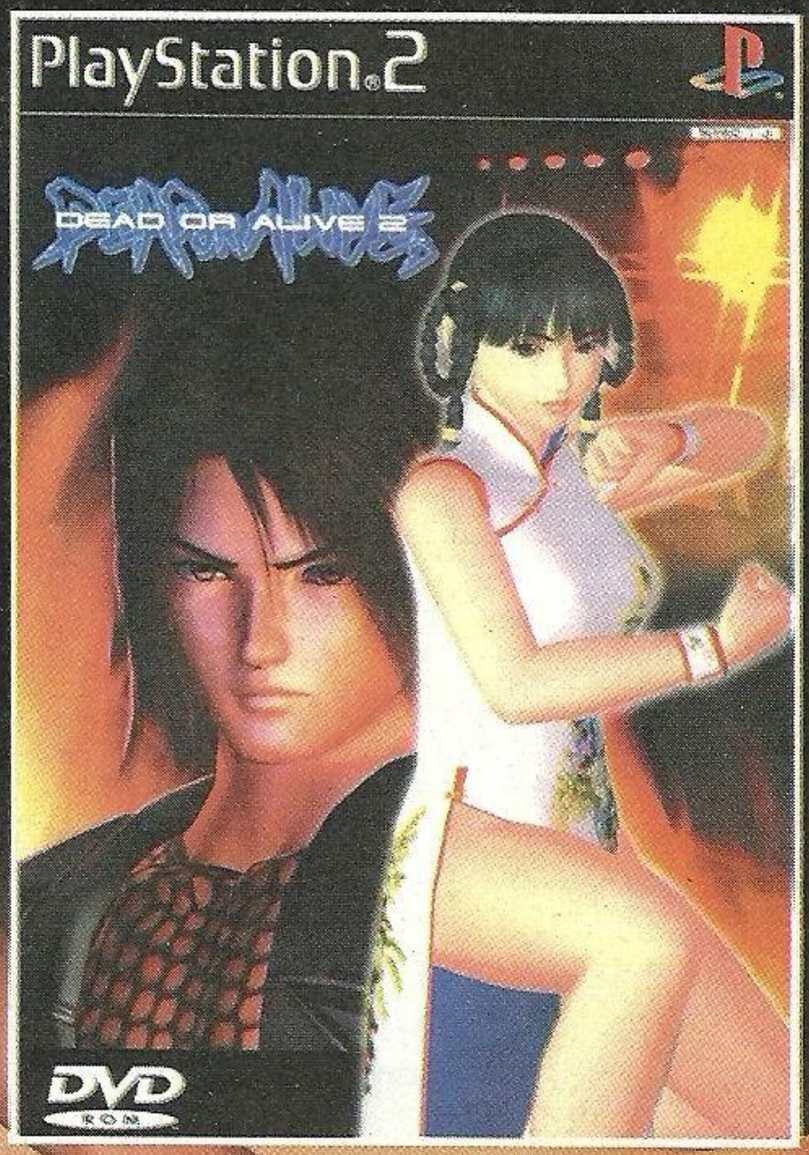
TEKKEN TAG TOURNAMENT

VERSUS

DEAD OR ALIVE 2

Czasami pojawiają się bowiem tytuły takie jak TEKKEN, które zyskują sobie ogromne rzesze fanów na całym świecie. Wśród fanów tych - 5-10 procent to osoby, które poznają grę w najdrobniejszych szczegółach i słowa takie jak chicken, reversal czy buffering są dla nich chlebem powszednim a tenstringi uznają za tanie i niegodne formy gnębienia przeciwników, zastępując je opracowanymi na własną rękę combosami. Dla nich TEKKEN jest czymś w rodzaju pracy.

>>>



Druga grupa - na oko z połowa graczy, nie ma najmniejszych problemów ze sterowaniem postaciami, zwykle z przewagą dwóch-trzech wybranych i upatrzonych. Ludzie ci znają **TEKKENA** lepiej lub gorzej, ale orientują się w grze na tyle, aby docenić jej wartość. Dla nich **TEKKEN** to rozrywka.

No i na końcu mamy gości, którzy chwalą się przejściem gry na poziomie Hard z jedną tylko kontynuacją, niedawno dowiedzieli się, że R-om i L-om można przypisać jakieś ciosy i wciąż nie są pewni dlaczego czasami po wybraniu postać ma taki strój, a czasami inny. No i wiedzą o kajdankach Leia. Dla nich **TEKKEN** to zwyczajna gra.

I tu właśnie pojawia się problem. **TEKKEN TAG TOURNAMENT** jest zupełnie inną grą dla każdej z tych grup.

Przypomina mi się anegdota o gościu, który trylogii Star Wars nauczył się na pamięć. Oczywiście nic w tym niezwykłego, bo ludzi zdecydowanie bardziej pokręconych i jarających się światem Gwiezdnych Wojen jest mnóstwo, ale nie o to chodzi. No więc człowiek ten znał wszystkie dialogi i moment ich wypowiadania co do sekundy - mógł siedzieć z zawiązanymi oczami przy telewizorze z wyłączonym dźwiękiem i sam dobrze podkładać głosy.

I jak myślicie, co powiedział, kiedy kilka lat temu pojawiła się wersja "Gwiezdnych Wojen" z poprawionym dźwiękiem i dodanymi kilkoma scenami?

"To zupełnie nowy film". Przyznam, że mimo najszczerszych chęci ja sam ujrzałem dokładnie ten sam film, który przez moje wideo przeleciał już kilkadziesiąt razy. I podobnie jest z **TTT**.

TTT: SHOWTIME!

Dla hardcore'owców różnica pomiędzy **TEKKEN 3** a **TEKKEN TAG TOURNAMENT** będzie niesamowita. Już nawet pomijam rzeczywiście bardzo wiele wnoszący tryb Tag z walką dwoma postaciami. Ale wszystkie te nowe ciosy, pozmieniane animacje, efekty i grafika - to jest coś. Zupełnie nowa gra.

Dla drugiej grupy - amatorów (ale nie maniaków) **TEKKENA** - będzie to **TEKKEN DELUXE** - nowa wersja tej samej gry z poprawioną grafiką i możliwością zmiany zawodników w czasie gry. Na PeCetach nazywałoby się to patchem.

Wreszcie dla zwykłych graczy, którzy mają "Tikena" - będzie to **TEKKEN** 2 i 3 z nową grafiką.

TTT: GRAFIKA

Tutaj nie ma wątpliwości. Skok jakościowy, jaki dokonał się od trzeciego TEKKENA, a także - od arcade'owej wersji gry jest ogromny. Niesamowicie wygładzone sylwetki postaci, płynniutka animacja, wysoka rozdzielczość - ślicznie. Widać mimikę, postaci, piękne, kilkuplanowe tła, ale...

Postacie są bardziej dopieszczone niż w jedynce, ale poprzez "wygładzenie" sylwetek wyglądają... trochę sztucznie. Zbyt silikonowo. Areny - tutaj

Ta trawa miała falować - przynajmniej tak donosiły wstępne informacje. Ale nie faluje.

dziwna sprawa. Na pierwszy rzut oka - niesamowite, ale po chwili okazuje się, że stage to okrągły placek z interaktywna trawą itd., a na dalszym planie - wklejone pseudo-tło. I niezupełnie to ze sobą współgra. Gryzie się. Oczywiście jeżeli ktoś będzie starał się wpatrywać w areny podczas walki to raczej nie wróżę mu większych sukcesów, ale niektóre tła są dziwne. I to jest fakt.

TTT: TAG

Tagowanie w TTT odbywa się w bardzo sympatyczny sposób - po naciśnięciu przycisku oznaczonego jako Change (najlepiej jest przypisać go jakiemuś R-owi lub L-owi). Niestety, powoduje to iż osoby, które uczyły się grać z wykorzystaniem wszystkich przycisków na górze pada będą musiały zmienić przyzwyczajenia.

Samo wprowadzenie systemu tagowego zmienia strategię rozgrywki. Odpowiednio wykonywane

Zmiana partnera w TTT odbywa się w bardzo sympatyczny sposób - po naciśnięciu przycisku oznaczonego jako Change - najlepiej jest przypisać go jakiemuś R-owi lub L-owi...

Intro w TTT to kolejny mistrzowski popis grafików z Namco. Wspaniale wygenerowane postacie i nieprawdopodobna scena zderzenia samochodów pokazują klasę.

Wszyscy wiedzą przecież, że niektóre postacie z TTT są mniej predystynowane do walki z innymi. Odpowiednie wykorzystanie tej wiedzy jest kluczem do sukcesu.

floaty wywalające przeciwnika w powietrze i szybkie wprowadzanie drugiego zawodnika do dalszego podbijania bezbronnego oponenta to jeden sposób ich wykorzystania. Drugi, równie oczywisty, to wycofywanie pobitego już gościa zanim straci całą energię i wprowadzanie tego, ze świeżymi siłami. Nie wspominam tu już o takich detalach jak dobieranie postaci pod kątem przeciwnika - wiadomo przecież, że niektóre postacie z **TTT** są gorzej predystynowane do walki z innymi. Odpowiednie wykorzystanie tej wiedzy jest kluczem do sukcesu. W **grze** pojawiły się także ciosy tagowe - jeden fighter rzuca przeciwnika, na którego w specjalnej animacji wpada wbiegająca spoza ekranu druga postać. Trochę dziwne jest jednak to, że nawet w trybie walki tagowej wystarczy pokonać tylko jednego oponenta aby wygrać walkę. Druga postać może mieć nawet pełno energii, ale pojedynek i tak kończy się po padnięciu tylko jednej z nich. **DOA2** jest pod tym względem bardziej naturalny - kiedy pokonany zostaje jeden przeciwnik, na jego miejsce wskakuje drugi z zespołu. Jest też dosyć ciekawy motyw w postaci ładującej się energii ciosu. Kiedy nasza postać jest za bardzo klepana bar zaczyna świecić się na czerwono, co oznacza, że postać może zadawać ciosy o znacznie większej sile. A propos tagu - postacie, pomiędzy którymi występuje jakaś fabularna interakcja (np. Bruce i Lei)mają czasami różne ciekawe animacje zwycięstwa, przegranej lub te z początku walki. Te miłe smaczki wychwytywać można jeszcze długo po rozpoczęciu gry.

TTT: WALKA

TTT nie różni się pod tym względem od poprzedników. Dodane zostały co prawda nowe ciosy, poza tym każda z postaci ma teraz możliwość parowania ciosów niskich (dobre wyczucie wskazane), ale główne zasady się nie zmieniły. Buforowanie, chickeny, reversale, stringi, combosy - to wszystko pozostało w grze poddane obróbce, ale nie zmienione. Zmieniły się efekty niektórych ciosów - na przykład tylko ogłuszają, zamiast przewracać, poza tym, jak już napisałem podochodziły nowe sekwencje. Zmieniła się część warunków - jeden z ciosów Leia, wchodzący do tej pory tylko na blok jest teraz wyprowadzany zawsze. Co to w rezultacie oznacza? To, że system walki jest wciąż najlepszym jaki występuje w mordobiciach na konsole. Odkrywanie kolejnych pokładów gry - poznawanie ciosów zwykłych, potem combosów, potem (jeżeli są) reversali, chickenów i parowań, potem wreszcie dochodzenie do własnych kombinacji - nie ma sobie równych. Już w **TEKKENIE 3** opracowanej przez mistrzów z Namco, nawet po roku można natrafiać na coraz to nowe rozwiązania powodujące szerokie otwarcie ust przeciwnika. A **TTT** dopiero się pojawił...
Jedyny problem leży w tym, że nie wszyscy mogą mieć tyle cierpliwości, żeby dosłownie uczyć się gry. Bardzo wiele osób chce móc wziąć pada w ręce, drugiego wcisnąć w rękę kumplowi i uczyć się na bieżąco rozwalając go lub dostając w tyłek. Przy **TTT** dojście do perfekcji bez korzystania z pomocy

■ **Teamy można wybierać dowolnie, choć niektóre z nich są preferowane przez autorów. Na przykład team Jin-Heihachi ma przeprogramowane specjalne combosy.**

Animacje pod koniec walki:
TTT - niezrozumiałe po przegranej, real time
DOA2 - niezbyt specjalne, real time

Zmiany zawodników w czasie gry:
TTT - wolniejsze
DOA2 - szybsze

Zróżnicowanie stylów:
TTT - dużo postaci, ale połowa się powtarza
DOA2 - wszystkie różne

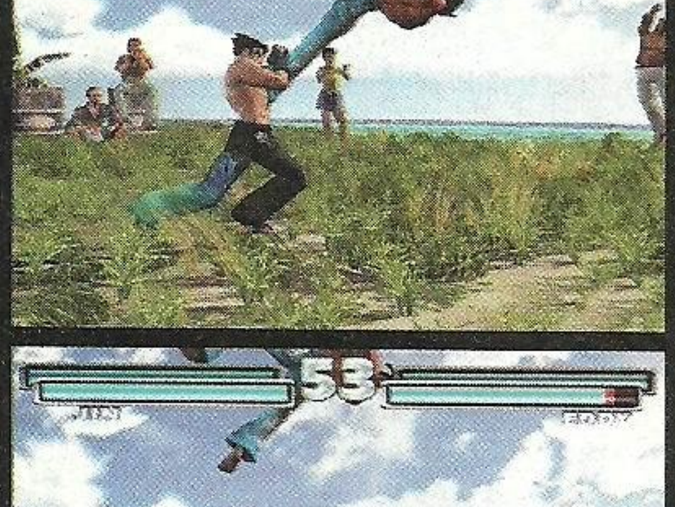
Muzyka:
TTT - bardziej ambientowa
DOA2 - ostrzejsza

Ciosy tagujące:
TTT - odrębne juggle dla danych zespołów,
DOA2 - fajne rzuty (także świetne tagowe, juggle)

Intro/outro
TTT - świetne intro kiepskie outra
DOA2 - dziwne intro, takie sobie outra

■ **Jedna z rzeczy, która znakomicie prezentuje się w TTT to gra świateł i cieni. Naprawdę wygląda to bardzo, bardzo ładnie.**

■ Postacie mają pięknie wyrzeźbioną muskulaturę i bez wątpienia mają więcej szczegółów niż te w DOA2.



naukowych w postaci netu i bardzo szczegółowych faq'ów - nie jest możliwe. Być może taka sama sytuacja będzie z **DOA2**, ale nie jestem w stanie powiedzieć tego w tej chwili. Tylko czas pokaże. Akurat tyle, ile minie do momentu premiery europejskiej - wtedy zrecenzujemy obydwie gry i powiemy wam czy spełniają pokładane w nich nadzieje dotyczące "okresu ważności".

TTT: DŹWIĘK

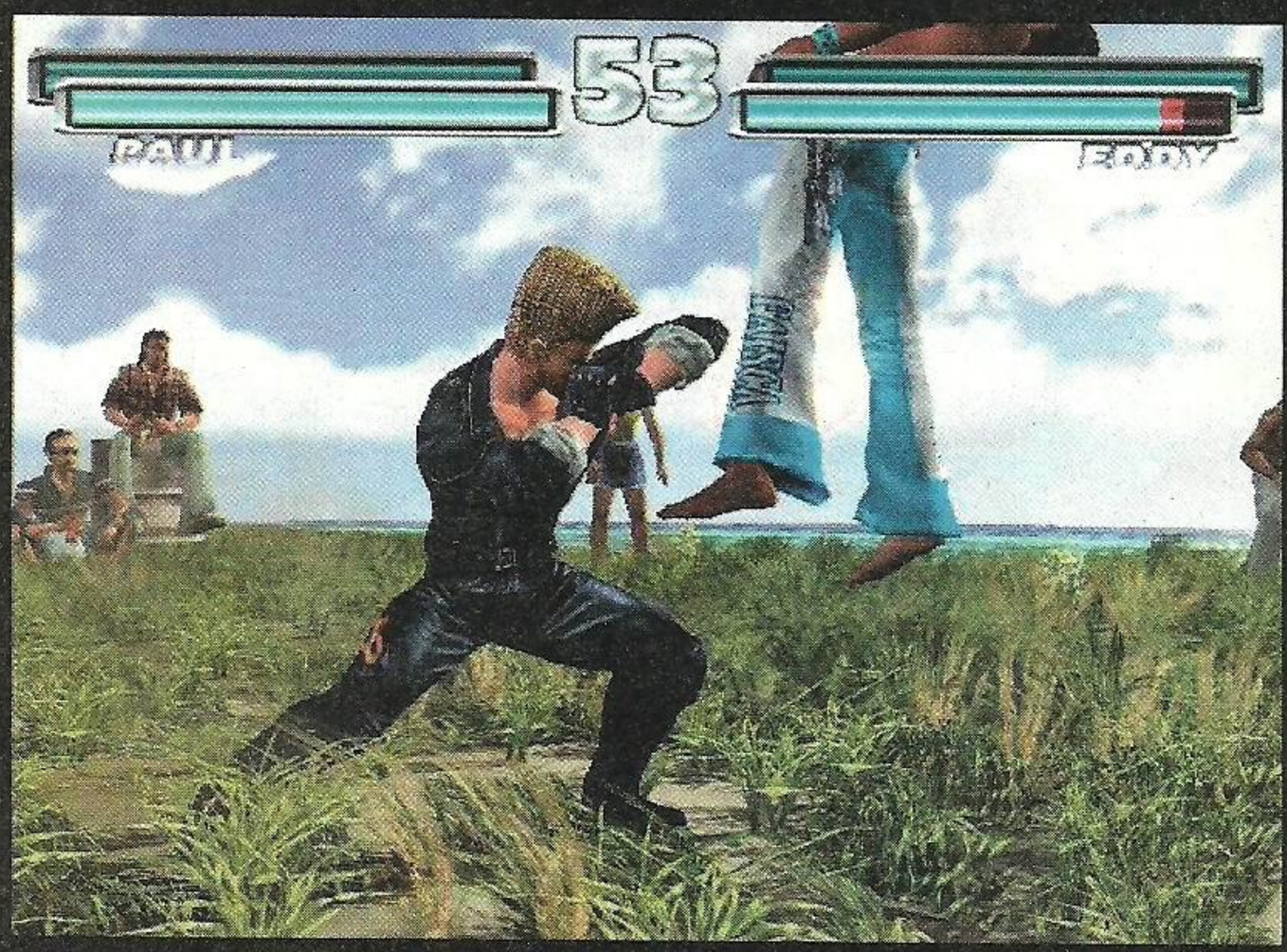
Muzyka poszła zdecydowanym krokiem w kierunku mocno technicznych utworów, które niosą echa utworów z **TEKKENA 3** poddanego gruntownej obróbce. Jak zwykle w takich sytuacjach bywa, to czy się komuś spodobają czy nie jest tylko kwestią gustu, ale mnie akurat nie wpadły w ucho. Brzmią nieco zbyt syntetycznie i chociaż korelują z podobnie syntetycznym wyglądem, to nie są dla mnie zbyt ciekawe.

Reszta dźwięków - odgłosy uderzeń, kroki i odgłosy padających na ziemię ciał są zrealizowane bardzo dobrze - te ostatnie biorą nawet pod uwagę rodzaj nawierzchni i odpowiednio podkładają dźwięk. Oprawa bardzo przypomina jednak to co słyszeliśmy już w poprzednim **TEKKENIE**.

TTT: POSTACIE

Wachlarz jest całkiem spory. Wszystkie jednak już znamy. Oprócz Unknown - bossa/sztuki na końcu, wzroem Mokujina kopiującej ciosy innych. Oto lista: Jin Kazama, Paul Phoenix, Lei Wulong, Forest Law, Xiaoyu Ling, King, Gun Jack, Prototype Jack,

W TTT pojawiły się także ciosy tagowe - jeden fighter rzuca przeciwnika, na którego w specjalnej animacji wpada wbiegająca spoza ekranu druga postać.



■ Kolejny przykład tag-team combo. Jin wyrzuca Eddy'ego w górę. Za chwilę na arenia pojawia się Paul. który traktuje opadającego łokciem. Wygląda to wprawdzie bardzo naturalnie, ale nie jest tak emocjonujące, jak widok zespołowej masakry wykonywanej w DOA2.

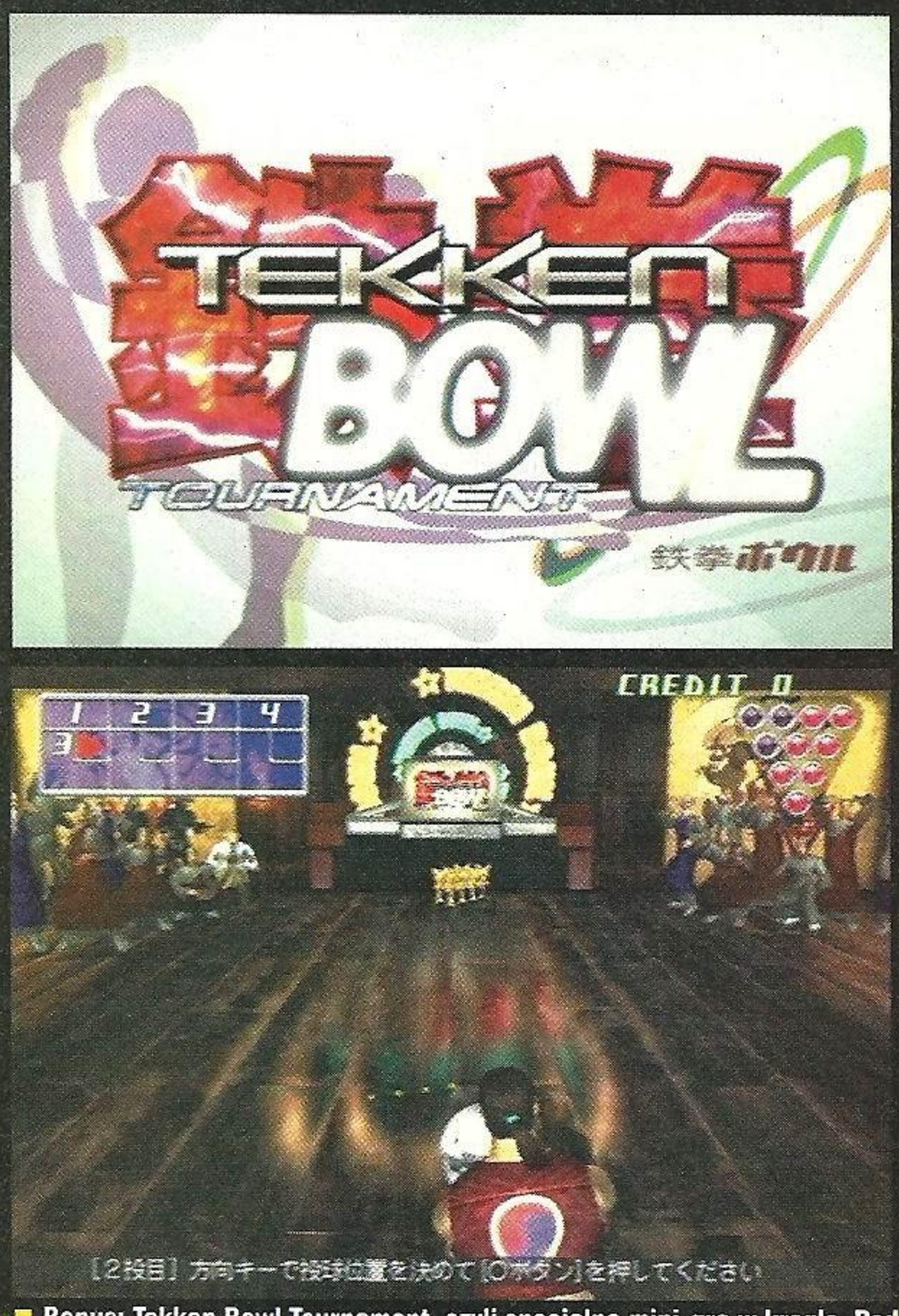
Hwoarang, Baek Doo San, Eddy Gordo, Julia Chang, Armor King, Jun Kazama, Michelle Chang, Anna Williams, Nina Williams, Bryan Fury, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Ganryu, Kunimitsu, Yoshimitsu, Heichachi , Mishima, Kazuya Mishima, Bruce Irvin, Kuma i Panda, Jack-2, Alex i Roger, Ogre, True Ogre, Devil, Angel, Mokujin, Tetsujin, Gold Tetsujin Unknown.

DOA2: SHOWTIME!

Na tle starszego i dostojnego **TEKKENA**, **DOA2** wygląda jak pełen energii i werwy młodzieniaszek. Graficznie nie ustępuje Tekkenowi, moim zdaniem nawet go przewyższa, a dynamika walki nie ma sobie równych. Na dłuższą metę spore szanse wygrać ma o wiele głębszy **TTT**, ale raczej u tych graczy, którzy przysiądą na długie godziny aby poznać wszystkie jego tajniki. **DOA2** jest bardziej spontaniczny. Po poznaniu wszystkich ciosów, pozostaje tylko odkrywanie kolejnych combosów (tagowych i nie tylko) i wyrabianie sobie refleksu. Motyw papier, nożyce i kamień stosowany do przechwytywania ciosów jest bowiem bardzo intuicyjny i czyni rozgrywkę bardziej, moim zdaniem, emocjonującą. Zarówno dla bardziej jak i tych mniej doświadczonych graczy.
Pierwsza część **DEAD OR ALIVE** nie umywała się moim zdaniem do **TEKKENA 3**.
Teraz jednak, sytuacja się zmieniła.

DOA2: GRAFIKA

DEAD OR ALIVE 2 robi znacznie lepsze pierwsze wrażenie niż **TTT**. Być może dlatego, że gra ta jest czymś zupełnie nowym, szczególnie dla graczy zamieszkujących nasza piękną Polskę.
Powód jest prosty. **TTT** wizualnie przedstawia się jak dopieszczona graficznie trójka czy wersja arcade. **DOA2** wypada na tym tle o wiele bardziej świeżo. Porównując sytuację do **TEKKENA - DOA** od **DOA2** różni mniej więcej tyle, ile **TEKKENA 2** (tak, dwa) od **TEKKEN TAG TOURNAMENT**.
Wpadający do nas do redakcji ludzie od razu rzucali się na **TTT**, ale dosyć szybko wielu z nich przerzucało się na DOA2. I to z nim spędzała dłuższą chwilę. Może składać się na to wiele czynników, ale **DOA2** ma sporą "wartość magnetyczną" urzekając osoby, które widzą go po raz pierwszy. Nie przeprowadzałem eksperymentów laboratoryjnych i być może po jednym-dwóch dniach pacjenci wróciliby do **TTT**, ale nie mogę powiedzieć tego na pewno. **DOA 2** jedzie na boardzie, który pociągnął **VF3** i to widać. Animacja i modele postaci są jednak o wiele lepsze i bardziej starannie dopracowane. Nie muszę dodawać, że żadnych kłopotów w rodzaju zwalniania czy łamania się polygonów się nie uświadcza. Akcja jest bardzo szybka i obfituje w świetne zagrania, a momenty przechwytów i rzutów - najbardziej narażone na niedoróbki animacji - są bez zarzutów. Animacje wyłapywania ciosów są bardzo szybkie, efekciarskie i dają cholernie dużo satysfakcji.
Nie można mieć zastrzeżeń do pracy kamery, cały czas przedstawiającej walkę z najbardziej korzystnych punktów.
Gra nie rozpieszcza jeżeli chodzi o filmy - jest ich kilka w trybie fabularnym, ale nie ma się co zachwycać - wszystkie jadą na enginie gry. Intro TTT wygrywa tu już na starcie.



■ **Bonus: Tekken Bowl Tournament, czyli specjalna mini-gra w kręgle. Podobnie jak force mode w T3, zabawne przez chwilę.**

Nie mogę też nie wspomnieć o dziewczętach **DOA2**. Są piękne, mają wszystkie niezbędne wypukłości i cieszą oka. Reszta postaci jest zróżnicowana, chociaż widać inspiracje panami i paniami z **VF3**. Część animacji ciosów jest nawet trochę zbyt podobna. Jak na mój gust, to dziewcząt jest nawet za dużo, ale to już kwestia preferencji.
Postacie są dosyć, że tak powiem, mangowe. To znaczy - widać, że nie są to sylwetki ludzi, tylko animowanych postaci ludzkich. Ale jestem daleki od krytykowania tego aspektu. Wygląd i design postaci jest bardzo dobry.
Absolutnie świetne są zaś tła. W pełni

Już w TEKKENIE 3 opracowanej przez mistrzów z Namco, nawet po roku można natrafiać na coraz to nowe rozwiązania powodujące szerokie otwarcie ust przeciwnika...

■ **Każdy zespół ma specjalny rzut tagowy - pierwsza postać chwyta i rzuca przeciwnika, po czym błyskawicznie się chowa. Druga wyskakuje i ląduje na leżącym gościu.**

trójwymiarowe, kilkupłaszczyznowe i - co najważniejsze - kilkupiętrowe. Niestety - bardzo poważnym brakiem (spowodowanym prawdopodobnie ograniczeniami pamięciowymi) jest brak zaimplementowania kilkupiętrowych plansz w trybie walki tag team. Bardzo na to liczyłem, ale niestety. Grając z kumplem lub konsolą w trybie tagowym cały czas spędza się czas na jednej arenie. Duuuuuuży zawód.

Na szczęście grając 1 na 1 można bez problemu napawać się widokiem lecącego w dół wodospadu, lub walącego w barierkę i przelatującego przez nią kilka pięter w dół gościa. To jest moc.

DOA2: TAG

Sprawa jest bardzo prosta. Przypisuje się jeden z górnych przycisków pada i mamy przycisk tagowy. Żadnych problemów z tym nie ma, bo gra ma skromniutkie sterowanie. Są tylko dwa przyciski odpowiedzialne za ciosy - ręce i nogi oraz przycisk free, odpowiedzialny za blokowanie i przechwyty - zostaje nawet nie używany X...

No więc tagowanie odbywa się poprzez naciśnięcie przypisanego do tego przycisku. Problemem może być to kiedy postać stoi tyłem do ściany i nie ma żadnego miejsca - wtedy nie można tego zrobić. Dodatkowo, animację zamiany postaci bardzo łatwo może przerwać przeciwnik, jeżeli dobrze wyczuwa intencje osoby pragnącej dokonać substytucji. Wtedy wystarczy szybki cios, po którym delikwent pada i trzeba szybko go dobijać.

Dlaczego? Bo jeżeli uda mu się prysnąć za ekran i zmieni go druga postać, to fajfusowi, który się schował powoli będzie odnawiała się energia.

Nie można przez to pozwolić sobie na chwilę choćby dekoncentracji. Po odpowiednim czasie, nawet niemal nie mający energii gość, który uciekł może powrócić z barem napełnionym do połowy.

Oprócz takich samych możliwości jeżeli chodzi o ataki w czasie floatu (wywalamy przeciwnika w powietrze jakimś mocnym ciosem, po czym zmieniamy postać dorzucając kilka ciosów kończąc kolejnym floaterem i zanim spadnie jeszcze raz zmieniamy postać wyprowadzając kolejne ciosy). Wymaga to trochę treningu i refleksu, ale takie sytuacje są jedynymi, w czasie których bez narażania się na przechwyt można zaliczyć kilka ładnych trafień.

W grze znalazły się też specjalne tagowe rzuty. Są one bardzo efektowne (popatrzcie na screeny) - w ich czasie na ekranie pojawia się druga postać z drużyny i w parze z kumplem (lub koleżanką) molestuje delikwenta. Jeżeli do trybu tag wybierzemy postacie z jednej drużyny (w grze jest sześć par, które tworzą takie teamy), to animacje rzutów tagowych są wyjątkowo spektakularne i zabierają bardzo dużo energii.

Na arenie, gdzie miejsce mają wszystkie walki tagowe, jedna ze ścian jest wybuchowa - wykonanie tagowego rzutu tuz przy niej owocuje jeszcze bardziej ciekawymi rezultatami. Z reguły reakcja przeciwnika na takie zagranie jest jednoznacznie negatywna. Nie ma się co dziwić.

DOA2: WALKA

Tutaj wszystko zależy od preferencji. Gra oferuje sporo ciosów, ale ich liczby nie da się porównywać z wachlarzem oferowanym przez **TTT**. Jak na dwa przyciski odpowiedzialne za atak można powiedzieć, że jest bardzo dobrze, ale w rzeczywistości dosyć szybko wyczerpie się lista ciosów, których jeszcze nie widzieliście w akcji, lub takich, których nie potraficie wykonać. Z tego też powodu **DOA2** plasuje się w grupie mordobić trzyciosowych - takie bowiem kombinacje najłatwiej i najczęściej wykonuje się w grze. Ponadto sekwencje ciosów najczęściej łączone są w takie właśnie animacje.

Ale tutaj wkraczamy w drugi, najważniejszy aspekt gry. Przechwyty. Czyniące z walki prawdziwy pokaz starcia mistrzów, nawet pomimo, że zagrania te są bardzo łatwe do wykonania.

Każda z postaci ma możliwość blokowania ciosów kierowanych na dół, środek i górę. Standardowo w grach - pod ciosami na górę można się schylić, nad dolnymi - podskoczyć, a środkowe trzeba blokować. Ale w **DOA2** (podobnie jak w jedynce) pojawia się nowy aspekt - wspomniane już przechwytywanie. Stawia to walkę w zupełnie nowym świetle. Robiąc przechwyt na dół, środek lub górę tuż przed wykonaniem przez przeciwnika ciosu lub w tym samym niemal momencie, obracamy atak przeciwko niemu. To dokładnie to samo co reversale w TEKKENIE. Tyle, że w **DOA2** są one dostępne dla wszystkich postaci.

W grze znalazły się też specjalne tagowe rzuty. Są one bardzo efektowne i w ich czasie na ekranie pojawia się druga postać z drużyny i w parze molestuje delikwenta...

Aby zasugerować graczom, że obrona jest bardzo ważnym czynnikiem gry, panowie z Tecmo spowodowali, że przechwyty zadają o wiele większe obrażenia niż zwykłe ciosy. O wiele bardziej opłaca się przyjąć nawet te dwa ciosy na korpus próbując przewidzieć gdzie atakuje przeciwnik i przy trzecim przechwycić, niż atakować samemu - obrażenia przeciwnika są wtedy i tak ze dwa razy większe.

Oczywiście może wydawać się wam, że w takim razie koncentrowanie się na obronie jest głównym czynnikiem decydującym o tym kto wygra w **DOA2**, ale nie jest tak do końca. Przede wszystkim - odpowiednie mieszanie ataków (góra, dół, środek, góra) i patrzenie jak błędnie przewidujący ataki przeciwnik za każdym razem dostaje - jest naprawdę fajne. Po drugie - można się z przechwytów wyrywać (chociaż trzeba ruszać palcem nieco szybciej niż myśleć). Po trzecie - nie zawsze łatwo jest wyczuć, na jaką wysokość wejdzie coś już po początku animacji. A po czwarte - są rzuty.

Podczas walki w **DOA2** bardzo często doświadczałem czegoś takiego. Klepaliśmy się z Gulashem pojedynczymi ciosami (te najtrudniej przewidzieć - wystarczy bowiem nacisnąć tę nogę dwa razy, a znający twoje zachowania przeciwnik już przechwytuje) - raz, drugi, trzeci i nagle.

Jeden z pięknych rzutów zespołowych. Wprawdzie w DOA 2 można wybrać zespół składający się z dowolnych zawodników, ale takie piękne akcje dostępne są tylko dla teamów zaproponowanych przez autorów. Łatwo jest je skojarzyć, bo na ekranie wyboru postaci są jedna nad drugą.

Galeria postaci z DOA2. Na górze Hayabusa, pod nim Leon. Mniejsze screeny - od góry Ayame, Ein i Helena.

Nie jestem jednak w tej chwili w stanie stwierdzić na jak długo wystarczy DOA2. Na razie, praktycznie od czasu przywiezienia gry codziennie ścieramy się w pojedynkach...

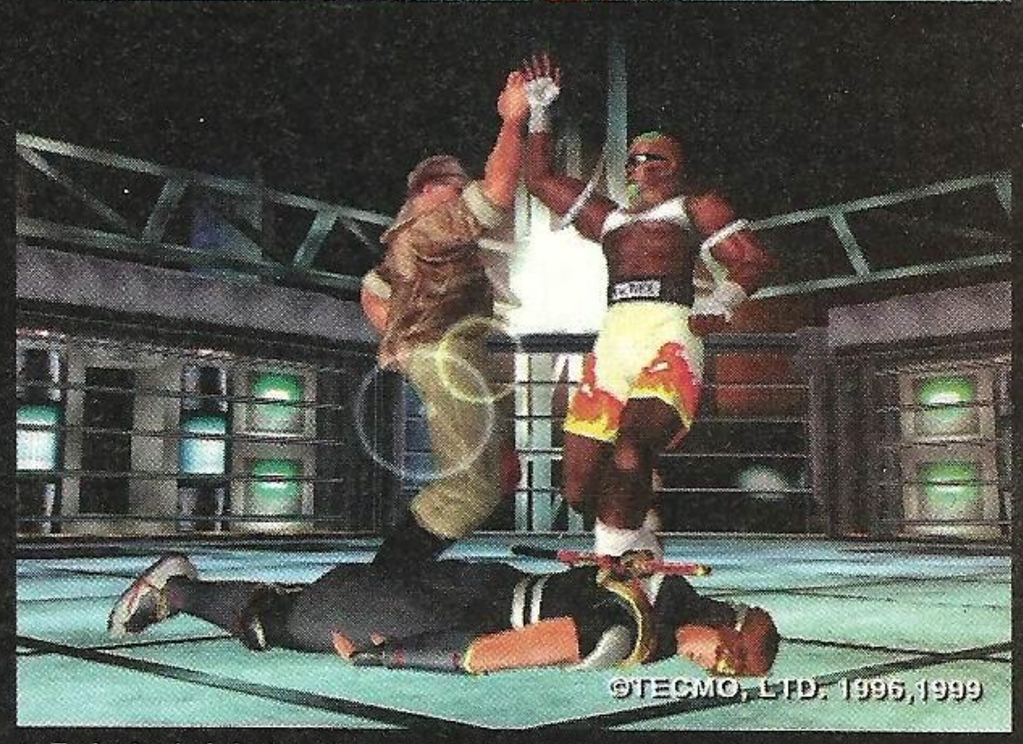
Obydwaj w tym samym momencie przechwyt na środek (najpopularniejszy i najszybszy). Obaj nerwowo się śmiejemy i znowu przechwyt. Potem jeszcze raz - i kto pierwszy zrobi rzut.W czasie tej krótkiej animacji przechwytu przeciwnik jest bowiem podatny na rzucik jak nigdy.
Graficy włożyli sporo wysiłku, aby obdarować każdy przechwyt oddzielną animacją. Inaczej wygląda kiedy łapiesz atakującą wysoką pięść, inaczej kiedy wysoko leci noga. Ba - jeszcze inaczej (i naprawdę bolesne) są przechwyty z powietrza, kiedy przeciwnik łapie cię za nogę i sprowadza na parter. W sumie - każda z postaci ma około ośmiu animacji kontratakowania (dochodzą jeszcze te blisko ścian). W rezultacie sprowadza się to do przeprowadzania naprawdę spektakularnych akcji, które wyglądają jakby były wyjęte z dobrego filmu akcji. Atak, atak, nlok, atak, przechwyt, atak, blok... A aby dobrze bronić się lub atakować trzeba dobrze poznać psychikę przeciwnika i wyczuwać jego zagrania.
Nie jestem w tej chwili w stanie stwierdzić na jak długo wystarczy **DOA2**. Na razie, praktycznie od czasu przywiezienia gry codziennie ścieramy się w pojedynkach, które robią z nas nienawidzące się szczerze z całego serca bestie. A sytuacje, kiedy właśnie grana jest decydująca runda jakiejś dłuższej walki, gdzie na placu boju po obydwóch stronach zostały tylko postacie z resztkami energii - tragedia wisi w powietrzu. I nie są to puste słowa.

DOA2: DŹWIĘK

Muzyka DOA2 zrobiła na mnie dobre wrażenie, ale to za sprawą kilku dosłownie z czterdziestu kawałków. Agresywny, ale melodyjny ostry gitarowy numer robi świetne wrażenie, a kiedy towarzyszy sprawnie wyprowadzanym ciosom i eleganckim przechwytom, odpowiednio podnosi poziom adrenaliny. Oprócz kawałków gitarowych z wokalem w tle, większość utworów to zwyczajne instrumentalne aranżacje technopodobne, z wybitnym utworem na poziomie z bossem.
Dźwięk jest jak najbardziej w porządku. Wyraźny, ostry i sugestywny. Ale w taki zwyczajny sposób. Na poziomie, ale nie jakimś szczególnie wysokim.

DOA2: POSTACIE

13 postaci. Oto one:
Kasumi - śliczna rudowłosa sztuka, szybciutka i milutka. Jej aututem są kopniaki.
Hayabusa - Ninja! Ten koleżka odpala rzuty, których Kage-maru by się nie powstydził. Świetnie balansuje ciałem, potrafi stanąć na rękach.
Gen Fu - starzec. W każdym fighterze musi być jakiś starzec. Jego styl przypomina Wushu, używa głównie rąk. Bolesne, ale humanitarne przechwyty.
Helena - tajemnicza sztuka, czasem w sukni wieczorowej. Nie najszybsza, ale piekielnie dobrze blokuje i przechwyca. Mocne ręce.
Tina - pani zapaśniczka, córka Bassa wchodzi na ring. Przede wszystkim rzuty, także multipartsy.
Bass - koleś przypominający Hulka Hogana, gigantyczna postać. Najlepszy rzucacz i łamacz w grze. Wolny, ale diabelnie silny.
Zack - ciemnoskóry kickboxer. Pięciociosowe comba nogą to jego specjalność. Długi zasięg, stosunkowo szybki.
Leon - ten kolo wygląda raczej jak Leon z Legii Cudzoziemskiej, niż Leon Zawodowiec. Silny, potężny i wielki, ale wolny.
Jann Lee - prawie Bruce albo Jet Li. Nie za silny, ale szybki i niewielki koleżka ze smokiem na plecach. Kung-fu, combosy, dobre skoki. Gulash nie lubi.
LeiFang - karate w wykonaniu tej pani jest podobne di tego, które prezentował Akira w serii VF. Walczy w tradycyjnym chińskim stroju.
Ayane - najmłodsza, najmniejsza ale i najszybsza



■ **To jest właśnie to, co przyprawia nas o szybsze bicie serca. Szalenie efektowne comba zespołowe.**

©TECMO, LTD. 1996,1999

sztuka w **DOA2**. Kręci się wokół zadając sporą liczbę słabych ciosów. Świetne juggle.
Ein - potężne uderzenia, rozsądna prędkość i znakomita współpraca między nogami i rękami. Wybalansowana postać.

TTT vs DOA2: OPINIE

Przedstawiłem wam już obie gry, czas więc na nasze opinię. Zapytałem moich współpracowników co sądzą o obydwu grach..

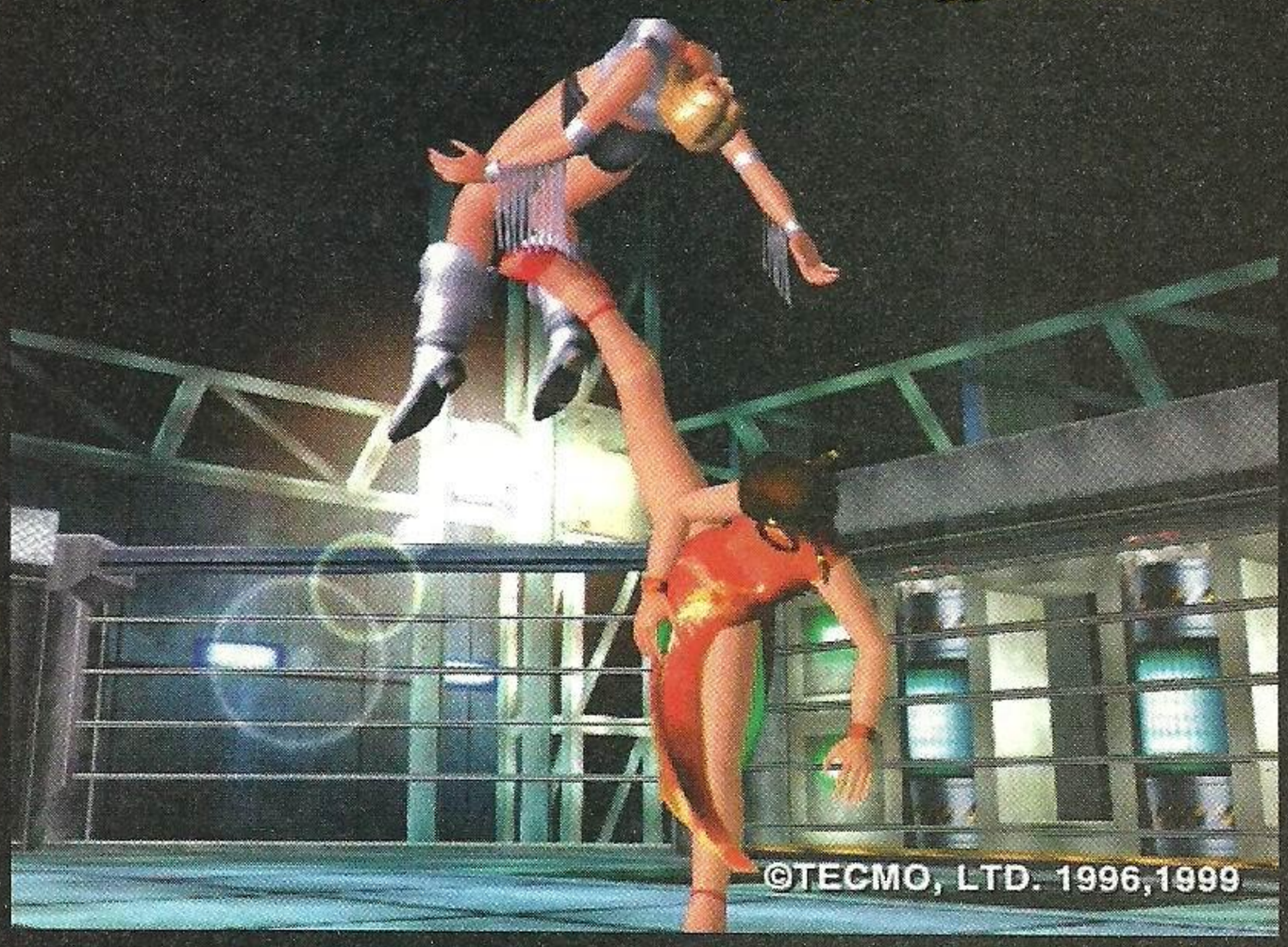
Brat: Ciężki temat, szczególnie dla mnie, który zawodowo bijatykami się nie zajmuje. Obydwie gry wyglądają ślicznie, poruszają się płynnie i mają ogromne zapasy miodu. Za **TEKKENEM** przemawia świetność serii i komercyjny sukces trójki. Za DOA udany debiut jedynki oraz dużo nowatorskich pomysłów. Przyznaję, że produkcja Namco wyraźnie wygląda na kończoną w pośpiechu. I nie chodzi o to, że polygony się łamią, bo tego nie robią. Tryb Tag to jakaś pomyłka jeśli przyjrzeć się temu co się dzieje w **DOA2**. I najgorsza rzecz na koniec, w tej odsłonie nie ma nic kompletnie nowego. Natomiast **DOA2** tchnie świeżością z każdej strony. Tryb zespołowy jest perfekcyjnie wykonany. Reasumując: za **TEKKENEM** przemawia sprawdzony i bogaty garnitur ciosów, za **DOA2** świeżość, rewelacyjna grafika oraz wielopoziomowe areny. Nie da się ukryć, że gra Namco będzie komercyjnym przebojem, bo w takim celu została stworzona, natomiast **DOA2** zostanie zauważony przez grupę znawców. Obydwie gry dostają dziewiątki, choć po przecinku połówkę może sobie dopisać produkt Tecmo za odwagę i nowatorstwo.

Grabarz: **TTT** to zły krok Namco. Być może gra zyska entuzjastów, ale to chyba nie będzie już to. Jak dla mnie **TTT** mógł być dobrą grą, gdyby zmieniło się więcej, a to co się zmieniło zostało dobrze opracowane. Niestety - opcja tag team lichawa. **DOA2** jest na lepszej pozycji zdecydowanie. Jest tym wszystkim czego zabrakło **VF** na Dreamcasta. Szybka, barwna, fajerwerkowa, opcja tag - rządzi. Spektakularne zagrywki. Nowa jakość jednym słowem. Jednakowoż pozwolę sobie jeszcze wtrącić 3 grosze: team od **SC** wypada lepiej, niż team od **TTT** i koderzy DOA2. **SC** wciąż nie do pobicia na arenie dynamiki walki, widowiskowości i pracy kamer przede wszystkim.

Joseph: **TTT** forever. **TEKKEN** ma to coś, czego mi trzeba. Amen.

■ **Na górze swe ciało przezentuje Tina, pod nią zaś Kasumi. Dziewczyny są bardzo seksowne - niestety biusty nie skaczą im już tak bardzo, jak w pierszym DOA.**

DOA2 jest bardzo arcade'owy. Można na nim grać już po chwili, bez potrzeby uczenia się skomplikowanych kombosów. TTT wymaga nieco więcej przygotowań...



■ **Tych kilka screenshotów z DOA 2 powinno dać wam przedsmak tego, co czeka nas w mordobiciach nowej generacji. Zabójcza grafika i tryb tag-team...**

Marcellus: Obie są piękne... Pytanie tylko, która jest lepsza? Obie mają walkę tag teamów i na tym polu lepsze jest **DOA2**. Ma też fantastyczne wielopoziomowe areny i tu też wygrywa rywalizację. Graficznie zaś lepsze jest Namco: design postaci, kolorystyka i ogólne wrażenie jest powalające. System walki w obu produkcjach zdecydowanie się różni. **DOA2** ma swój aktywny system reversów i to jest bardzo fajne. Ja osobiście przyznaję jednak palmę pierwszeństwa staremu, dobremu systemowi Tekkena. Ilością postaci również wygrywa **TTT**, i choć ilość nie zawsze znaczy jakość, to bohaterowie turnieju żelaznej pięści mają (w większości) lepszy klimat niż ci z **DOA2**. Zresztą chyba każdy gracz ma w Tekkenie swojego ulubieńca (King rządzi!). A postaci z produkcji Tecmo jakoś nie przypadły mi do gustu. Tekken pozostaje, moim zdaniem, niepokonanym mistrzem gatunku. Brak nowatorskich rozwiązań usprawiedliwia zaś stara prawda mówiąca: nie zmienia się zwycięskiej formuły. A co z **DOA 2**? Pogram miesiąc, może dwa. W Tekkena będę grał zawsze.

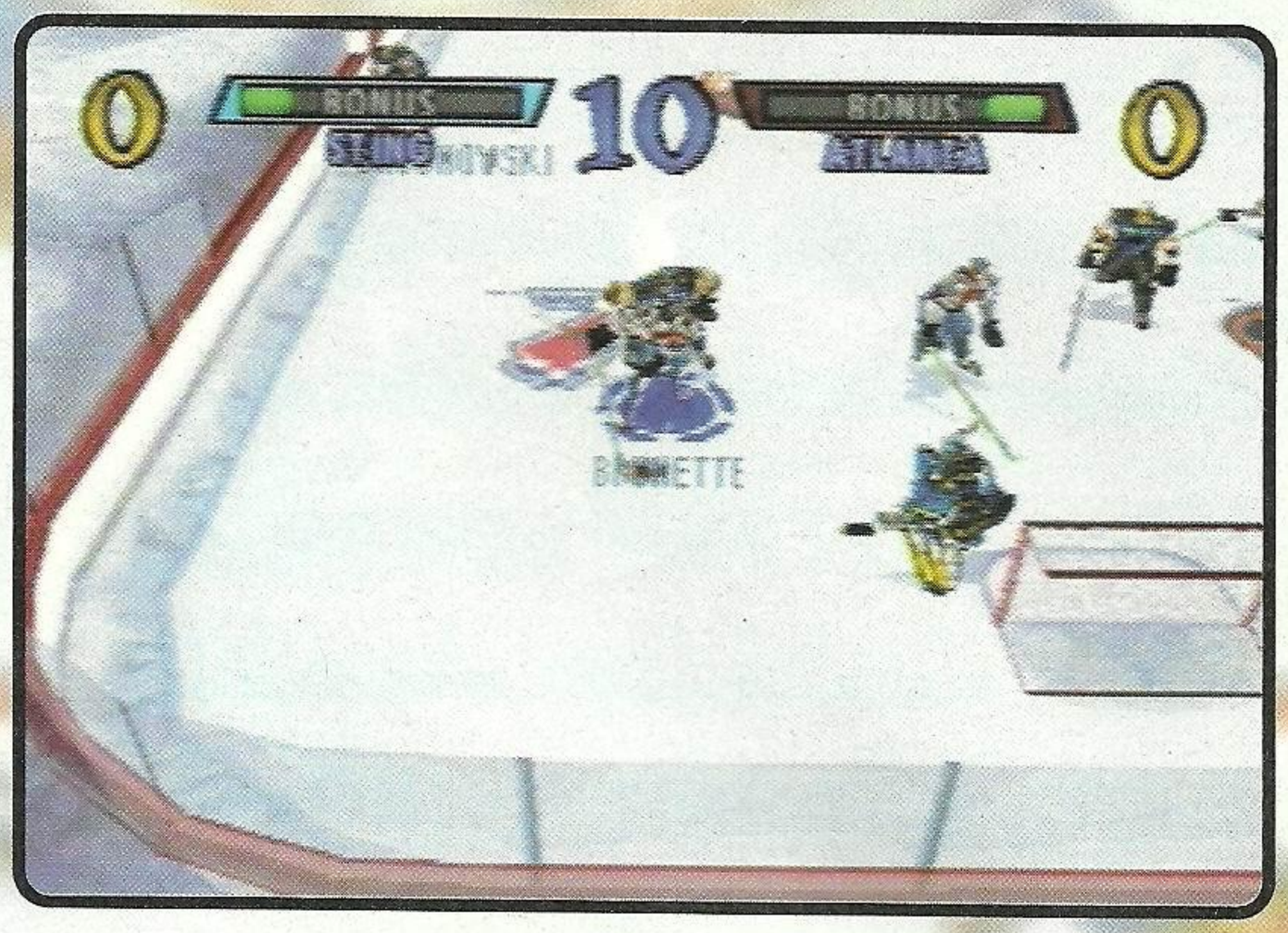
Gulash: Niespecjalnie przypadła mi do gustu opcja tag team w TTT. Prawdą jest, że po odpowiednim wgryzieniu się w grę można doświadczyć mnóstwa zespołowych combosów, ale nie są one jakoś specjalnie przygotowane - tak jak w **DOA2**, gdzie każda akcja zespołowa po prostu cieszy oko. W **TTT** polega to głównie tylko na żonglowaniu przeciwnikiem. W **DOA2** są rzuty i inne akcje, które po prostu kopią... W **TTT** dla mnie największą niespodzianką jest fakt, że kiedy jedna z postaci straci całą energię, walka jest skończona. Nieważne, że w tle czeka sobie drugi zawodnik z pełnym barem. Game over man, game over. Dlaczego? To po co ten tryb? To pierwszá gra teamowa, która ma coś takiego. Mam nadzieję, że ostatnia.
W **TTT** wrzucenie wszystkich postaci z serii i dorobienie lepszej grafiki nie załatwia sprawy - ja chcę nowego Tekkena, z nowymi postaciami, interaktywną i w pełni trówymiarową scenografią - jak w DOA, gdzie można kogoś wywalić przez okno, bądź masakrować przy ścianie. Chcę znów oglądać wszystkie nowe rzuty zawodników... Tymczasem **TTT** to taki **TEKKEN 3 Deluxe**. Ładna grafika i... niewiele nowego. Co nie znaczy, że **TTT** mi się nie podoba! Jest piękny, ale... grrr, po prostu mam wrażenie, że wszystko to już było.
Krótko mówiąc, na dzień dzisiejszy wolę **DOA2**. Ja wiem, że mniej postaci, ciosów, combosów, bonusów od **TTT**... ale tutaj czuć tę iskierkę. W **DOA2** scenerie, tag-team i przechwyty po prostu emocjonują. Od dziesięciu dni gramy z Bananem non-stop i jeszcze żaden z nas nawet nie wpadł na pomysł zmiany teamu. A gdy wstaję od konsoli po długim pojedynku w **DOA2**, drżą mi ręce i czuję się jak w saunie. To jest właśnie to uczucie, które powinno towarzyszyć graniu w mordobicia, fightery, czy jak je sobie nazwiemy. Inna sprawa to fakt, czy **DOA2** nie okaże się za miesąc grą nudną... do czasu naszej premiery dowiemy się.

Nol: Szczerze mówiąc, gdy zobaczyłem te gry, poczułem się trochę oszukany - miały wbijać w ziemię i szokować, a są "jedynie" bardzo dobre. W moim osobistym odczuciu **DOA2** jest bardzo arcade'owy. Można na nim grać już po chwili, bez potrzeby uczenia się skomplikowanych kombosów. 3T wymaga już opanowania chociaż podstawowych technik co zabiera znacznie więcej czasu. Sami wojownicy i tak najlepiej wyglądają w **SOUL CALIBUR**, który też jest dla mnie najfajniejszy. Zaraz po nim uderza **DOA2** (który coraz bardziej mnie wciąga) i **TTT**. Oczywiście nie mówię, że te gry są złe - po prostu ta maszyna ma taką moc, że podobno jest w stanie renderować intro do FFVIII w czasie rzeczywistym. Dlaczego te gry tego nie pokazują?

Oto co rzekło moich pięciu redakcjynych kolegów. A ja? W tej chwili DOA2. Jak będzie we wrześniu, przekonamy się niebawem...

Banan

■ **Jann Lee i Lei-Fang w zespołowym obijaniu przeciwnika o ścianę. Kapitalna sprawa. Gulash często to ogląda, hehe. [Ban]**



EA SPORTS rozpoczęło szturm na gry sportowe z arcade'owym zacięciem. Po golfie i wyścigach Nascar nadszedł czas na hokej. Czy następnym posunięciem "elektroników" będzie koszykówka? To nieuniknione...

NHL ROCK THE RINK

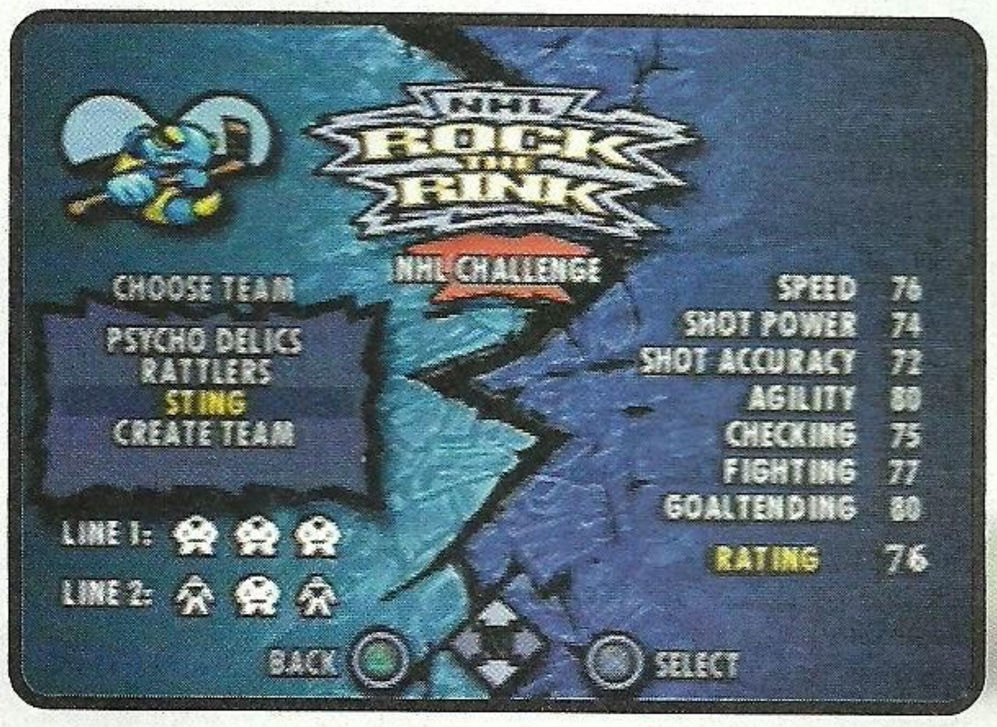
Jestem raczej zwolennikiem symulacji sportowych i do ROCK THE RINK podszedłem z dużą rezerwą. Myślałem, że może i jest to fajne, ale pewnie szybko się nudzi i jest płytkie jak kałuża. Rezerwa okazała się nieuzasadniona: gra jest bardzo przyjemna, a na dodatek oferuje mnóstwo zabawy zarówno dla jednego, jak i większej liczby graczy.

Pojedynczy gracz ma przed sobą ciężkie zadanie: NHL Challenge. W trybie tym trzeba pokonać wszystkie zespoły z NHL, aby zdobyć power up'y w postaci lepszych łyżew, kijów czy ochraniaczy. Na początku dostępne są tylko wymyślone teamy jak np. Demons z B.L. Zebubem na czele, ale każdy pokonany zespół staje się również dostępny (w NY Islanders znajdziecie Czerkawskiego). Oczywiście poziom trudności zwiększa się i wcale nie jest łatwo zwyciężyć, ale gdyby było łatwo to nie byłoby wyzwania, prawda? Oprócz bonusów zdobywa się nagrody (Rewards), np. większe bramki, niewidzialni zawodnicy czy efekty dźwiękowe jak z filmu karate.

Dla wielu graczy przeznaczony jest King of the Rink, czyli turniej, w którym może wziąć udział osiem zespołów.

To krótkie wprowadzenie tak naprawdę niewiele mówi o samej grze i potężnym ładunku miodu, który z niej wypływa nieprzerwanym strumieniem. Zaraz postaram się to nadrobić.

Jedno jest pewne, ta gra ma z hokejem wiele wspólnego, ale jest od niego bardziej... hokejowa. To, co znamy z prawdziwego lodowiska tu zostało wyolbrzymione, doprawione i ładnie podane na czarnym krążku. Początek meczu: na tafli pojawiają się zawodnicy (bramkarz i trzej kolesie w polu) panienka rzuca krążek i szybko ucieka aby nie zostać rozjechana przez maniaków pędzących za małym, czarnym krążkiem. A skoro nie ma sędziego to znaczy, że zasad też nie ma. Każdego można potraktować z kija lub piąchy, gracze w polu więcej się tłuką niż grają, a skasowanie bramkarza przeciwników jest jednym z lepszych sposobów na zdobycie gola. To powinno wam wystarczyć abyście domyślili się co dzieje się na tafli. Aż dziw bierze, że się nie roztapia podczas szaleństwa tutaj zwanego dla niepoznaki: bonus. Im więcej strzelasz, podajesz lub demolujesz przeciwnika tym bardziej nabijasz pasek bonusu. Gdy się napełni, twoi zawodnicy zaczynają szybciej jeździć (aż lód się za nimi pali) i mocniej strzelać.

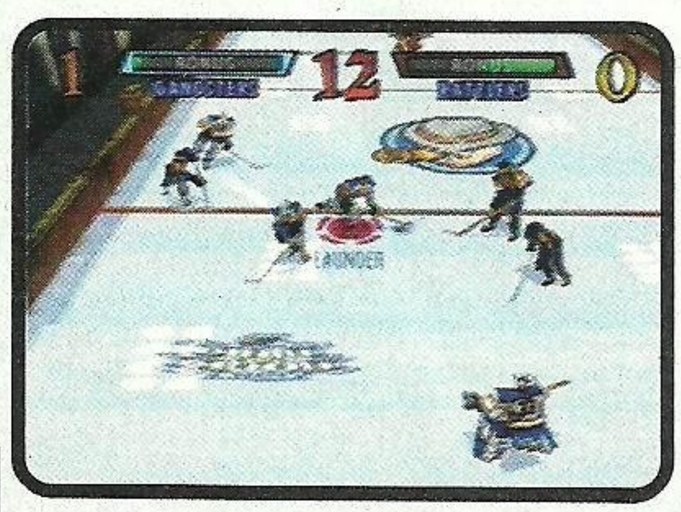


Oprawa raczej nie zachwyca. Mało szczegółowe postacie, minimum detali lodowiska i otoczenia. W niczym to jednak nie przeszkadza, gdyż szczegóły obcięto w celu zwiększenia szybkości. I udało się: gra od EA prawie nie "chrupie"! Gdzie to zapisać? W sumie i tak wszystko dzieje tak szybko, że nie będziecie zwracać uwagi na szczegóły (oprócz momentu bójki 1 na 1 - wygląda ona strasznie). Liczy się tylko strzelenie bramki i dokopanie zawodnikom drużyny przeciwnej.

Klimat uzupełnia głupawy komentarz (komentatorem jest jakiś kompletny idiota), szaleni kibice i porąbana muzyczka. Dźwięki z tafli trochę zawodzą.

Ogólnie gra jest prosta to bólu, do niego też miodna, ekscytująca i wciągająca. Chyba jednak jest coś w tym że gra nie musi zabijać wyglądem, ale grywalnością powinna. Wtedy uszczęśliwiony gracz jest skłonny wybaczyć wszelkie graficzne niedoróbki i uproszczenia. Ja wybaczyłem.

Marcellus



Śladami Krzysztofa Oliwy...

ROCK THE RINK to prosta, ale sympatyczna gierka. Każdy błyskawicznie się w niej odnajdzie bez potrzeby zgłębiania czegokolwiek; po prostu podnosisz pada i grasz. Właśnie za takie pozycje lubimy konsole: wpadają kumple, siadacie przed telewizorem i pykacie sobie w szybką, sportową zręcznościówkę. Grze wprawdzie brakuje trochę głębi, której więcej miało choćby BLADES OF STEEL 2000, ale przecież nie o to chodzi. Spokojnie można pograć. [Gulash]

PlayStation 7

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

Nie tak dawno recenzowałem CYBER TIGER GOLF, który okazał się gorszy od pierwszej części Hot Shots. Jak wypada w porównaniu z drugą częścią? Zaskakujące, ale nie tak słabo.

Odpaliłem kompakt i pomyślałem, że pomyliłem płytki: ta gra jest niemalże identyczna jak produkt EA Sports. To zdarzenie nie nastroiło mnie zbyt dobrze do dalszej gry. Niesłusznie. Okazało się, że ten golf jest w jakiś dziwny sposób fajniejszy niż CYBER TIGER.

Dlaczego w "dziwny"? Ponieważ niezbyt uchwytny. Trudno po prostu stwierdzić, gdzie ta przewaga się chowa. Wszystko jest bardzo podobne: podobny design postaci, podobny sposób zdobywania nowych pól, turniej, udźwiękowienie, po prostu wszystko. Różnią się praktycznie tylko sposobem oddawania strzałów, ale to w istocie drobiazg.

Golf jest produktem nastawionym na zabawę w multiplayerze, ale żeby dobrze się bawić w grupie znajomych, właściciel pola golfowego musi się mocno napracować. Przecież nie będziecie grać w kółko na tych samych dwóch polach i tymi samymi trzema zawodnikami dostępnymi na początku. Aby odkryć nowe tory trzeba wygrywać turnieje, aby odkryć zawodników trzeba ich pokonać w trybie versus. Reszta trybów jest przeznaczona dla większej liczby graczy (choć można się w nich bawić samemu, jak już zdobędzie się wszystkie tory i golfiarzy).

Po wybraniu sposobu zabawy przenosimy się na trawkę i zaczynamy grę. Wszystko prezentuje się ładnie i milutko. Kolorki soczyste, ptaszki latają, słoneczko świeci. Czego się spodziewać? Golf na konsoli zawsze tak wygląda. Jedyny, tradycyjny już ochrzan musi spaść na nieszczęsne drzewka, zawsze są płaskie i pikselowate. Żądam lepszego traktowania (przez programistów) płuc naszej planety! W tle przygrywa nam radosna muzyczka, komentator - komentuje, wspomniane już ptaszki - ćwierkają, wiaterek - świszcze, a garstka publiczności bije brawo lub buczy. Nic nowego i odkrywczego, ot przeciętność.

Całe szczęście że sama zabawa do przeciętnych nie należy i w uczestnikach budzi zdrową chęć rywalizacji i spore emocje. Składa się na to głównie proste i łatwe do opanowania sterowanie. Drugi czynnik jest słabiej uchwytny, to po prostu magia, płynąca z nieskomplikowanej i satysfakcjonującej rozrywki.

Hot Shots Golf 2 potrafi odprężyć, potrafi też obudzić ducha współzawodnictwa i

dzięki temu wspiął się na drabinkę wyżej niż Cyber Tiger. Przyjemna zabawa, choć myślę że 200 zeta to dużo za dużo, jak na taką prostą gierkę.

Marcellus

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Sony
Producent: Sony
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

TOMB RAIDER 4
The Last Revelation

Początek roku 2000 oznaczał wygaśnięcie exclusiff'nej umowy, na mocy której spośród wszystkich konsol Lara wybrała tylko i wyłącznie PlayStation. Zaczęło się - już atakuje DC i GB...

O grze tej napisaliśmy już sporo - dość wspomnieć, że PSX'owa odsłona czwartej części przygód Lary zasłużyła w naszych oczach na ocenę 7.

Wersja na Dreamcasta jest konwersją z PC, która potwierdza to, co mówiła wcześniej Sega - dzięki architekturze DC konwersje z PC mogą być wykonane w ciągu 3-6 miesięcy i to bez wykorzystania dużych nakładów finansowych.

Trudno sprzeciwiać się znaczeniu tych słów. Jednak Sega przed słówkiem „konwersja" zapomniała dodać „dobra". Bo TOMB RAIDER 4 na DC to szybka, średnia konwersja z PC. Grafika, choć super-ostra jak żyleta, momentami potrafi zwalniać a tekstury wyglądają na naprędce przekonwertowane. W wersji na DeCe nie ma też oczywiście żadnych bonusów.

To, czego nie było widać na PlayStation, na DC wyraźnie rzuca się w oczy: to stary, ograny już schemat ze średnią grafiką, tragicznym sterowaniem i wyświechtanym tematem. Jak ktoś cierpi to może zagrać, ale SOUL REAVER i SHADOW MAN pokazują jak powinny wyglądać udane konwersje.

Chest Rockwell

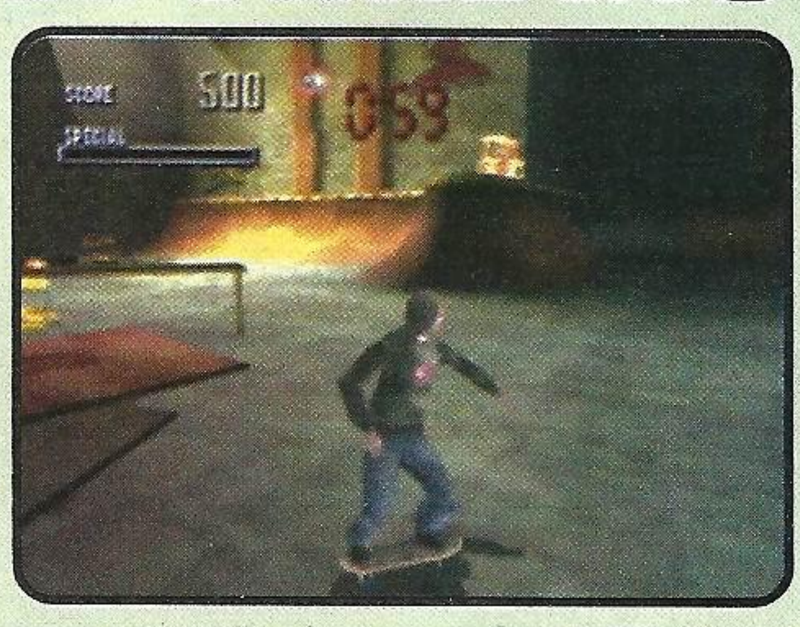
Dreamcast 5

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: Eidos
Producent: Core Design
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Tony Hawk's SKATEBOARDING

Pierwsze raporty o sprzedaży TONY HAWK'S SKATEBOARDING na Nintendo 64 z USA spowodowały, że firma Activision zaprzestała prac nad THPS2 na N64. Chyba czas spojrzeć prawdzie w oczy: N64 już drży w agonii...



THS to najlepsza gra skate'owa na PlayStation, pozostawiająca coraz bardziej liczną konkurencję daleko w tyle. Konwersja na N64 broni się sama, choć nie jest już tak miodna jak mogłaby być jeszcze pół roku temu. Dlaczego? W lepszym odbiorze gry przeszkadza przede wszystkim perspektywa zbliżającej się drugiej części, ale - jak już wiecie - będzie ona tylko na PS i DC.

Grafika jest bardzo dobra, choć zwyczajem N64 wszystko jest trochę rozmazane. Nie ma obecnej na PSX wyższej rozdzielczości. Nie ma też pełnej ścieżki dźwiękowej, która robiła furorę na PS - kawałki są pocięte i zapętlone. Ale dobrze, że coś w ogóle jest.

Co zatem jest? Wszystkie trasy, triki, zadania i postacie obecne w pierwowzorze, bardzo dobrze rozwiązane sterowanie i olbrzymia porcja miodu.

Krótko mówiąc - świetna gra. Choć w tym przypadku pierwowzór na PS prezentuje się zwyczajnie lepiej. Zobaczymy, co pokaże DC.

Brock Landers

Nintendo 64 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Activision
Producent: Vatical
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Rumble Pak

ROADSTERS

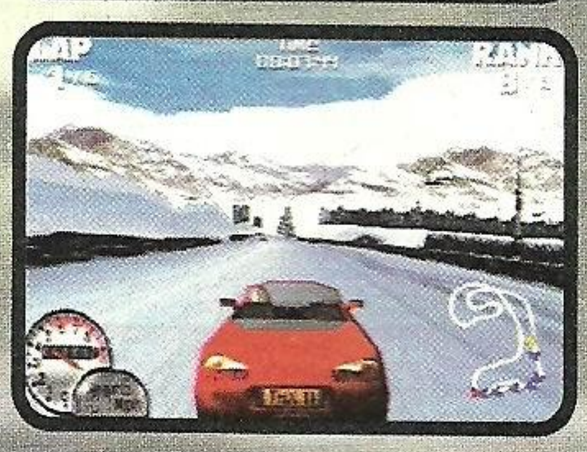
Po średnio udanej wersji ROADSTERS na N64, mamy do czynienia z wcieleniem PSX'owym. Mimo istotnych różnic w oprawie konwersja ma jedną cechę pierwowzoru. Jest co najmniej tak samo kiepska.

Ponieważ gra nie wzbudziła emocji wśród konsolarzy, pewnie nie pamiętacie recenzji z numeru 19. Więc krótko dla przypomnienia: ROADSTERS to arcade'owe wyścigi zrobione przez niegdyś świetną firmę Titus. Do wyboru mamy dziesięć maszyn znanych marek takich jak Alfa Romeo, TVR, Renault czy Fiat. Jednak przestawione modele nie mają odzwierciedlenia w rzeczywistości, a już na pewno te wózki nie jeżdżą po polskich gładkich drogach.

Ścigamy się po dziesięciu trasach osadzonych w różnych krajobrazach. Aby dodać grze smaczku wprowadzono kierowców, którzy mogą dokazywać za kółkiem. Jednak, jak pisałem wcześniej, wybór driver'a ma minimalny wpływ na zachowanie samochodu, a do tego nie widać go podczas samego wyścigu. Więc to kompletnie nieprzydatny ozdobnik.

Model fizyczny pozostał tak samo mierny jak w wersji na N64. Samochód jest zdecydowanie za bardzo nadsterowny, co odbiera całą przyjemność z wyścigu. Ale niezłe jaja zaczynają się przy grafice. Ta ostatnia na Nintendo wyglądała w miarę przyzwoicie. Odpalenie tej wersji spowodowało gromki wybuch śmiechu, ponieważ zobaczyłem klocuszki obdarte z anty-aliasingu i blurowania. Samochody wyglądają żałośnie, są nieproporcjonalne, kwadratowe i ogólnie robią wrażenia autentycznych pudełek od zapałek. Otoczenie czyli pobocze i krajobrazy po bokach jakoś się bronią, choć także nie najlepiej wyglądają, ze względu na swoją ziarnistość. Na szczęście koderom udało się utrzymać przyzwoitą animację i engine - grafika ani razu nie zwalnia, co zaliczam do naprawdę niewielu zalet.

Pisząc przy okazji wersji Nintendowej, starałem się zachować zimną krew oraz ze względu na przynajmniej przeciętną oprawę nie zmieszałem z błotem tej gry. Jednak ta wersja to kawał chłamu, choć nie wiem czy aż tak wielkiego, jak opisywany w pobliżu BATTLETANX. Tak czy inaczej przy olbrzymiej konkurencji w wyścigach, o ROADSTERS należy jak najszybciej zapomnieć.



Brat

PlayStation **4**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
MIÓD 4

Wydawca: Titus
Producent: Titus
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

WALT DISNEY WORLD QUEST MAGICAL RACING TOUR

I oto kolejna pozycja dla naszych milusińskich. MAGICAL RACING TOUR to doskonały materiał na prezent na święta lub dzień dziecka. Disney jak zwykle prezentuje się familijnie i chwała mu za to!

Mamy to do czynienia z wyścigiem podobnym do SPEED FREAKS, czy CRASH TEAM RACING. Szkoda, że bohaterami gry jest druga Disney'owska liga. Gdzie jest Kaczor Donald, Miki, Pluto, Goofie, Pocahontas, król Lew, dzwonnik z Notre Dam? Dlaczego z bohaterów rozpoznaję tylko Chipa i Dale'a? Reszta spośród piętnastu postaci jest mi nieznana, choć pewnie większość pięciolatków znałaby imiona wszystkich pozostałych trzynastu pupilków.

Głównym trybem gry jest adventure, w którym za zadanie mamy odbudować maszynę. Kawałek do niej dostajemy po szczęśliwym wygraniu każdego z około dwudziestu wyścigów. Te ostatnie rozgrywane są w bardzo przyjazny sposób. Ścigające się maluchy walczą między sobą zażarcie, jednak narzędzia anihilacji są bardzo eleganckie. Tutaj nikt nikogo nie wysadza w powietrze, ani nie pieści prądem. Jeśli chcesz opóźnić przeciwnika wystarczy, że strzelisz z orzecha i gość leży. Inne sposoby to podrzucenie filiżanki, zamiana w żabę, czy mały dynamitowy prezencik. Reszta w tej grze wygląda klasycznie. Mamy kręte trasy biegnące przez dziki zachód, jurajski park, tor wyścigowy itd. Gdzieniegdzie porozkładane są pola przyspieszające, tak aby rozgrywkę troszkę uatrakcyjnić.

Ta sielanka okraszona jest bardzo przyjemną grafiką, która jak na tego producenta wygląda więcej niż przyzwoicie. Z głośników dobiega nas wesoła muzyczka, rodem z kreskówek.

Nie da się ukryć, że atmosfera MAGICAL RACING TOUR jest co najmniej optymistyczna. Gdybym miał dziecko, z przyjemnością patrzyłbym jak się bawi. Jednak po pewnym czasie wychodzi mała wada, którą jest poziom trudności. Zbyt szybko rośnie, aby mały szkrab był w stanie na bieżąco podnosić swoje umiejętności. Choć może nie doceniam zdolności manualnych nowej generacji ludzkości? Tak czy inaczej produkt przeznaczony jest tylko dla najmłodszych i im go serdecznie polecam.

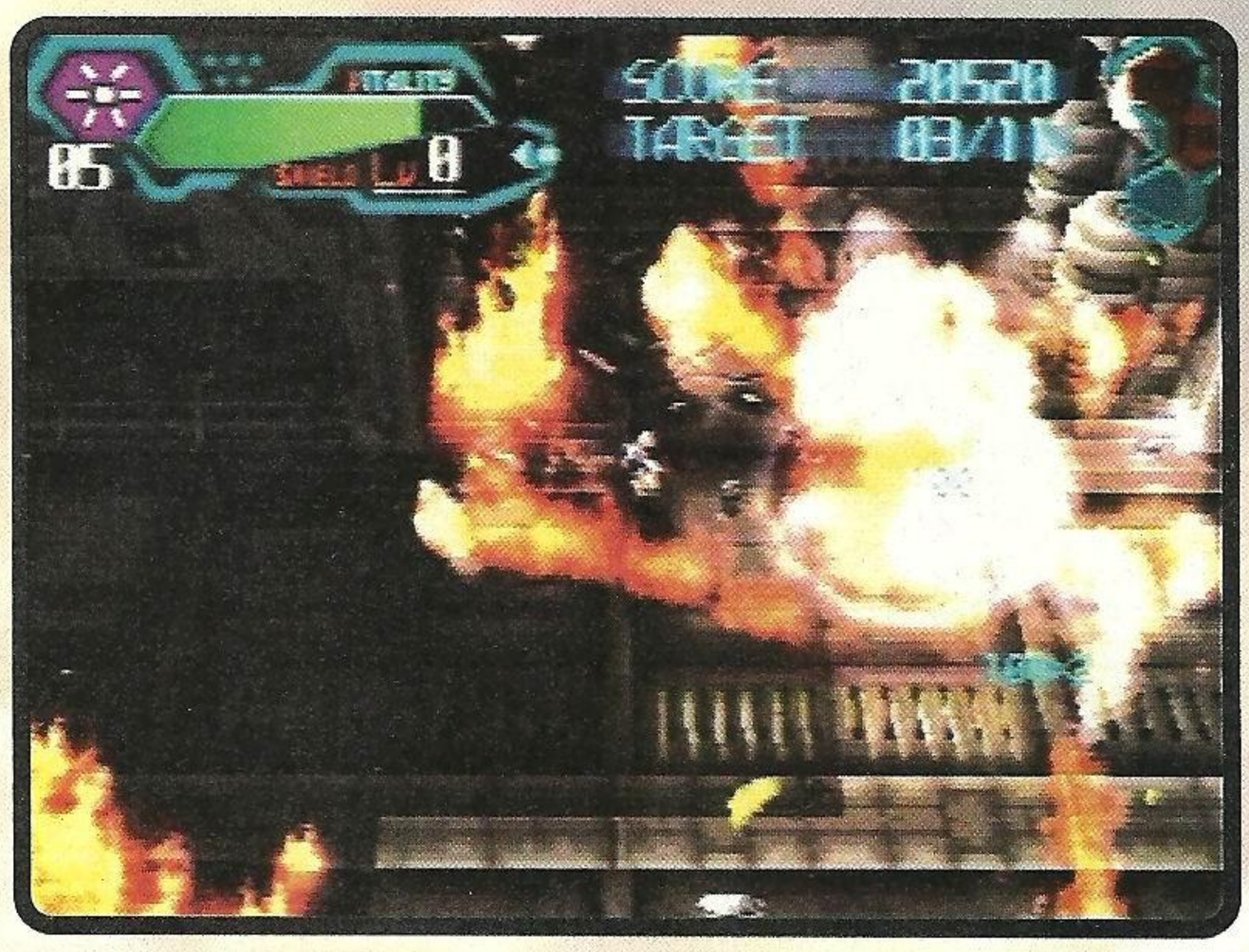
Starsi niech grają w WIPEOUTA 3 bo to tak naprawdę podobna konwencja.

Brat

PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wydawca: Infogrames
Producent: Team 17
Liczba Graczy: 1-8
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock

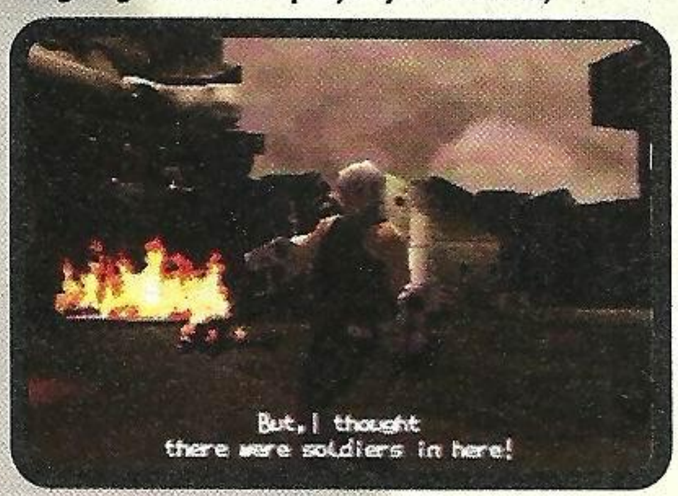


Przychylam się do pomysłu Banana z poprzedniego numeru. Niemal na pewno w Japonii istnieje specjalny komitet wymyślający coraz bardziej nieprawdopodobne imiona głównych bohaterów dla nowych gier. I pewnie dlatego w SB nasz blondwłosy heros ma na imię Jutah.

Biorący udział w jakimś szalonym konflikcie bohater jest, ujmując to najprościej, bomberem. To znaczy gościem podkładającym bomby. Te z kolei może podkładać na dwa sposoby: zrzucić je w miejscu, w którym się obecnie znajduje, bądź wystrzelić ją ze specjalnej wyrzutni (ale tylko w obrębie jej zasięgu). Po podłożeniu ładunków trzeba odsunąć się na bezpieczną odległość i zdetonować je osobnym przyciskiem. Ot i cała filozofia gry. Na początku pojemność magazynków bohatera jest ograniczona do trzech bomb (to znaczy można jednocześnie podłożyć trzy sztuki). Przemierzając korytarze obcej bazy i niszcząc wszystko, co tylko się da, można jednak odnaleźć specjalne upgrade'y zwane E-Chip, które w przerwach między kolejnymi misjami da się zamienić na rozszerzenia broni. 10 bomb naraz? Nie ma problemu. Samych bomb jest kilka rodzajów, od czysto „wybuchowych" aż do napalmu. O tym, które stosować na jaki typ przeciwników przekonacie się już w trakcie gry metodą prób i błędów.

Kilkanaście dobrze wyważonych pod względem poziomu trudności leveli jest pełnych niebezpieczeństw. Co chwila pojawiają się nowe wyzwania, nie brakuje przeciwników, zarówno w postaci statycznych działek, jak i kroczących bądź latających robotów. Na końcu zawsze czeka odpowiednich rozmiarów boss, walka z nim zawsze stanowić będzie pewne wyzwanie.

Wyrażenie „podkładanie bomb" może powodować mylne wyobrażenie o dynamice SB, sugerując statyczność produkcji. Warto więc dodać, że SB to gra z wykopem. Jest dynamiczna jak dynamit, szybka i szalenie efektowna. Cały czas coś się dzieje - wybuchy, świst wystrzeliwanych do nas pocisków i hordy adwersarzy nie pozwalają na chwilę oddechu. Nie zapomniano także o trybie multiplayer, w którym możemy powalczyć z drugim graczem na specjalnych arenach,



odkrywających się w miarę postępów w grze. I choć na pewno tryb kooperacji byłby tu lepszy, zaiste miły to dodatek.

Oprawa gry nie budzi zastrzeżeń - grafika jest czysta i wyraźna, obiekty nie rozłażą się na boki (widzicie - jakoś można dobrze skodować grę na PSX), a wszechobecne eksplozje wywołują uśmiech na twarzy. To wszystko popyla płynnie, animacja nie chrupie, gra gitara. Do tego mamy porządną techniczną ścieżkę dźwiękową i dobre efekty dźwiękowe.

Gra nie jest pozbawiona wpadek. Tradycyjnie już, do czytania listy dialogowej zaangażowano najgorszych możliwych aktorów. Gorszych nawet, niż w tak lubianych przez nas horrorach klasy B. Wypowiadane przez nich kwestie budzą niedowierzanie i śmiech na sali, a już na pewno nie pozwalają na głębsze wejście w klimat gry.

Także design głównego bohatera jest jak na mój gust zbyt japoński - kolo ma twarz kobiety i białą grzywę włosów.

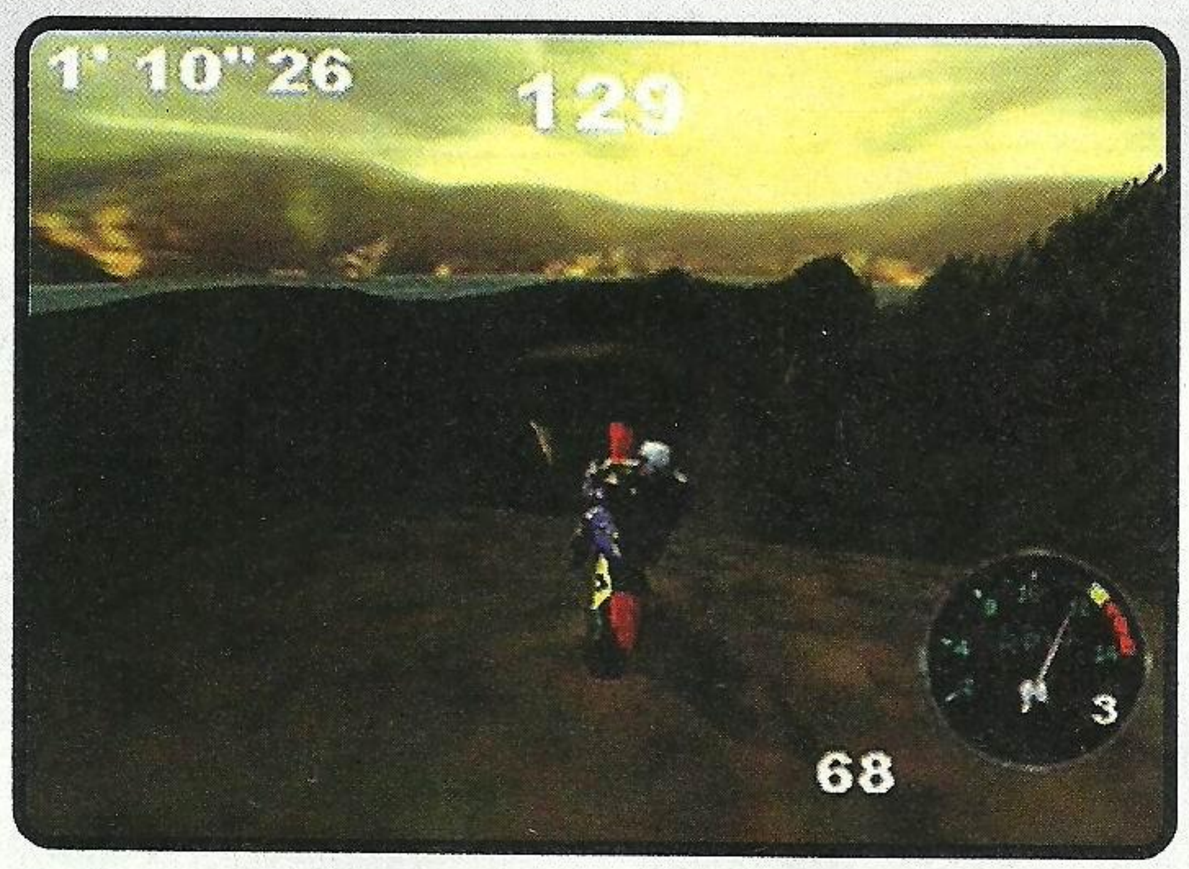
SILENT BOMBER to kawał dobrego shootera. Ostatnio jakby odżyło w tym temacie PlayStation i pojawia się coraz więcej strzelanin. Zdecydowanie polecam tę grę wszystkim zainteresowanym - będziecie mieć z niej o wiele więcej radości, niż z żałosnego JEDI POWER BATTLES.

Gulash

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

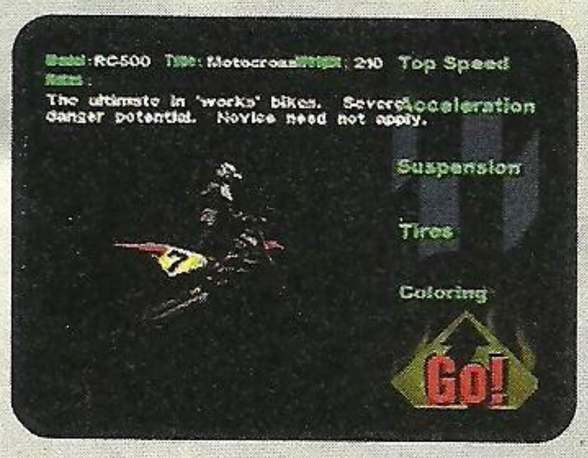
Wydawca: Bandai
Producent: Bandai
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



Top Gear HYPERBIKE

Nie wiedzieć czemu, twórcy TOP GEAR RALLY uważają ten tytuł za doskonały. Zachęceni rzekomym sukcesem natychmiast wzięli się do roboty i spłodzili TOP GEAR HYPERBIKE. Prawdopodobnie efekt ich prac zobaczy niewielu szaleńców, którzy zdobędą się na zakupienie carta z grą.

Faktem jest, że na Nintendo wachlarz produktów nie jest zbyt szeroki - szczególnie biorąc pod uwagę kilkuletnią obecność konsoli na rynku. Przyznam, że najczęściej spotykane obecnie pozycje to zwykłe przeciętniaki. I tak jest też tym razem. Do czynienia mamy z wyścigami motorów. Gra oferuje kilka trybów - Championship, Time Attack i Street Mode. Do przejechania jest sześć tras biegnących poprzez Florencję, Egipt czy leśne ostępy. Na potrzeby każdego toru stworzono oddzielny wystrój graficzny co się niewątpliwie chwali. Jednak pracowitość autorów nie oddaje rzeczywistych efektów. Bardzo słabo przygotowano postacie motocyklistów. Są niewyraźne, a do tego widać, że składają się zaledwie z pięciu polygonów. Niedobrze. Otoczenie także jest zbyt martwe aby nazwać je miłym dla oka. Sceneria jest jakby rozlazła, zbyt dużo tu nie zagospodarowanej przestrzeni. Sytuacji niestety nie poprawia obsługa expansion packa. Grafika pracuje w pełnym hi-resie, lecz do najlepszych jak wspomniałem nie należy. Same wyścigi nie mają w sobie za grosz dynamiki. Przyspieszenia nie są w ogóle odczuwalne, a przecież te potężne maszyny setkę osiągają w cztery sekundy. Model jazdy jest zbyt miękki, przez co ma się wrażenie, że motor reaguje zbyt ospale. Poziom adrenaliny podnosi możliwość wykonywania tricków. Są efektowne i przez chwilę miło jest popatrzeć na dokonania naszego rajdowca. Jednak cała zabawa nie jest warta wydanych pieniędzy. Ogólnie



zbyt mało tras, niedopracowany model jazdy, źle przygotowane postacie motocyklistów i kiczowata muzyka nakazują mi przestrzec was przed zakupem tej gry. Gdyby kosztowała poniżej 50 złotych byłoby w porządku, ale wszyscy wiemy że tak nie jest.

Rock Harders

Nintendo 64 **4**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
MIÓD 4

Wydawca: Kemco
Producent: Kemco
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

F1 2000

Jeżeli nie wszyscy czują się zaspokojeni tegoroczną dawką wyścigów Formuły I na konsole to dokładam jeszcze jedną. Tym razem od EA.

Już myślałem, że ci goście zakończyli produkcję sportową w tym sezonie, a okazało się że postanowili puścić jeszcze formułkę. Formułkę dlatego, że podobnie jak w przypadku SUPERBIKE mamy do czynienia z kolejnym wyrywaczem kasy. Nie można powiedzieć, że jest to gra tragiczna, kiepska czy wręcz - zła, ale mając do wyboru tak szerokie spektrum gier z tego tematu dopracowanych często do przesady, to już na 'dzień dobry' taki średniak jak F1 2000 powinien kosztować pół ceny.

EA Sports przyzwyczaiło nas do oryginalnych nazwisk, wozów, teamów i tym podobnych historii wymagających licencji. Na tym polu bez zmian. Dalej powinna być wzorowa grafika, mnogość opcji i bajerów i wreszcie porządna miodność, niestety nie w tym przypadku. Grafika taka jak na PSX dwa lata temu, żadnych prób podwyższania rozdzielczości, a i tak gdy tor jest zatłoczony animacja nieźle szarpie. Z dostępnych opcji wszystko znane - żadnych fantazji- "quick race", "championship", "multiplayer", trochę do podłubania przy samochodzie i ustawienia pomocy w prowadzeniu bolidu. Bajerów żadnych, nawet intro wygląda jak sklecone naprędce... Oj panowie, panowie... niełądnie!

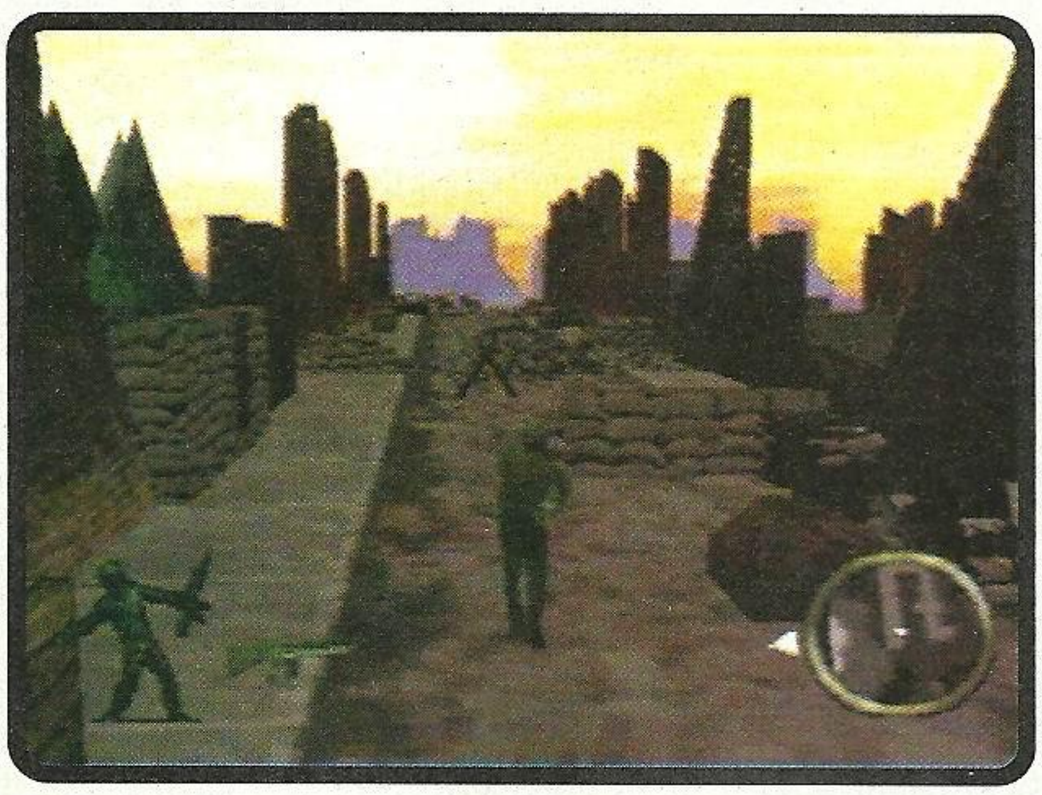
Co do grywalności zwanej miodem, to poziom raczej niski, choć zawyżany przez łatwość jazdy. Nawet włączenie uszkodzeń, rezygnacja z autohamowania i temu podobnych ułatwień nie uniemożliwi średnio uzdolnionemu kierowcy zakończenia wyścigu na podium. To właśnie dzięki zdobywanym laurom gra się bardzo fajnie, jednak po dłuższym czasie, ukończeniu sezonu nie pozostaje dużo, a wręcz nic poza próbą z kumplem. A to już nie to samo...

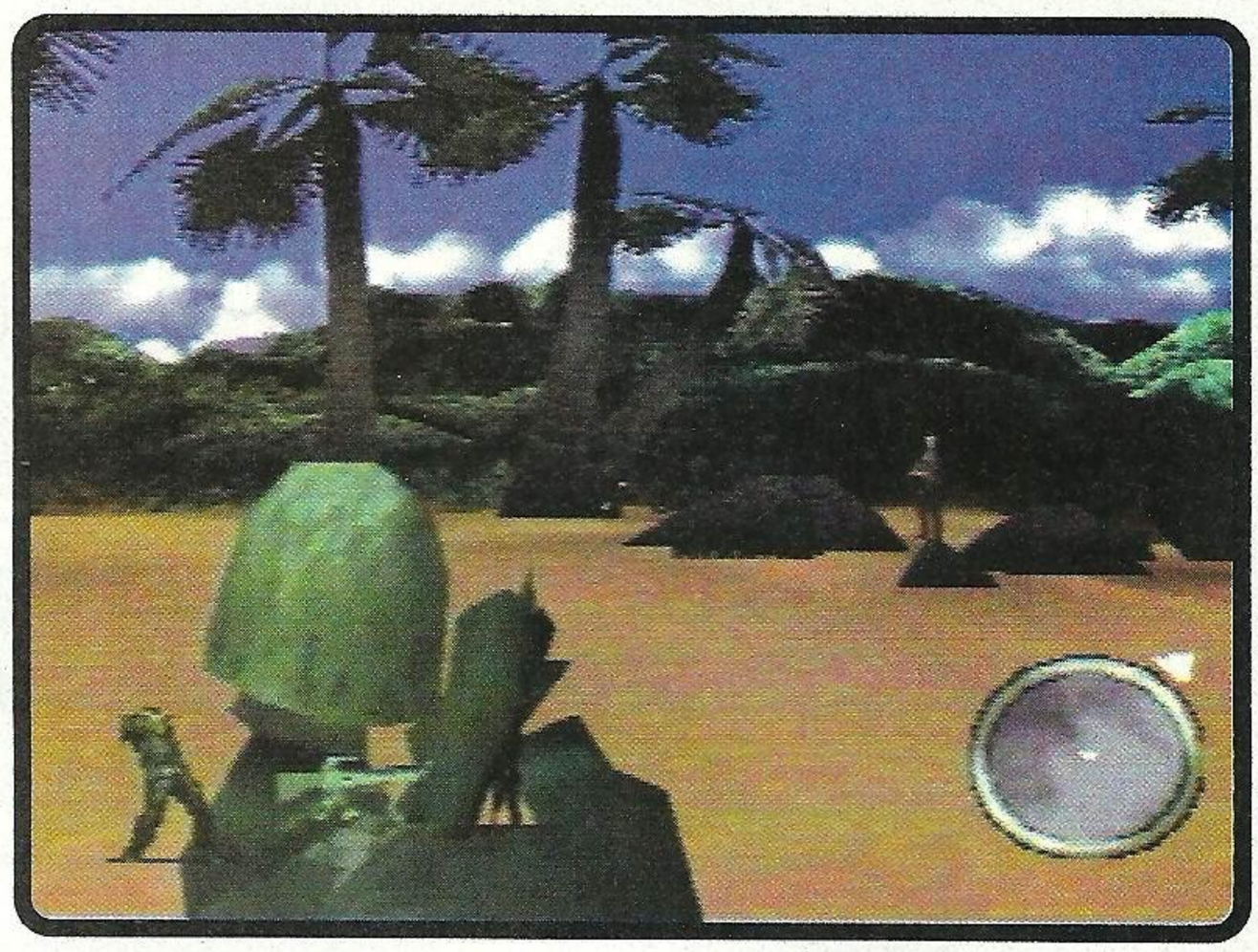
Joseph

PlayStation **5**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Trudno sobie wyobrazić do jakiego poziomu doszła już psychologia wojskowa w USA. Łoży się tam na to mnóstwo kasy, a efekt tego taki, że specjalista zrzucony na tyły wroga potrafi wywołać regionalne zamieszki w przeciągu dwóch tygodni.

Piszę o psychologii wojskowej nie bez kozery. Kozerą w tym przypadku jest gra ARMY MEN: WORLD WAR, czyli kolejna część przygód małych, zielonych, plastikowych żołnierzyków. Wciąż niestety toczy się wojna w plastikowym świecie. Wrogie siły zalewają kraj zielonych i żaden plastikowy mężczyzna z plastikowym hmm... sorry, zagalopowałem się - karabinem rzecz jasna, nie ma innego wyjścia, jak wziąć czynny udział w procesie rozwiązywania konfliktu zwanym wojną.

Trzeba zatem roznosić kolejne misje, w których jako samotny wojownik przemierzać będziesz musiał plastikowy świat i rozwalać plastikowych przeciwników.

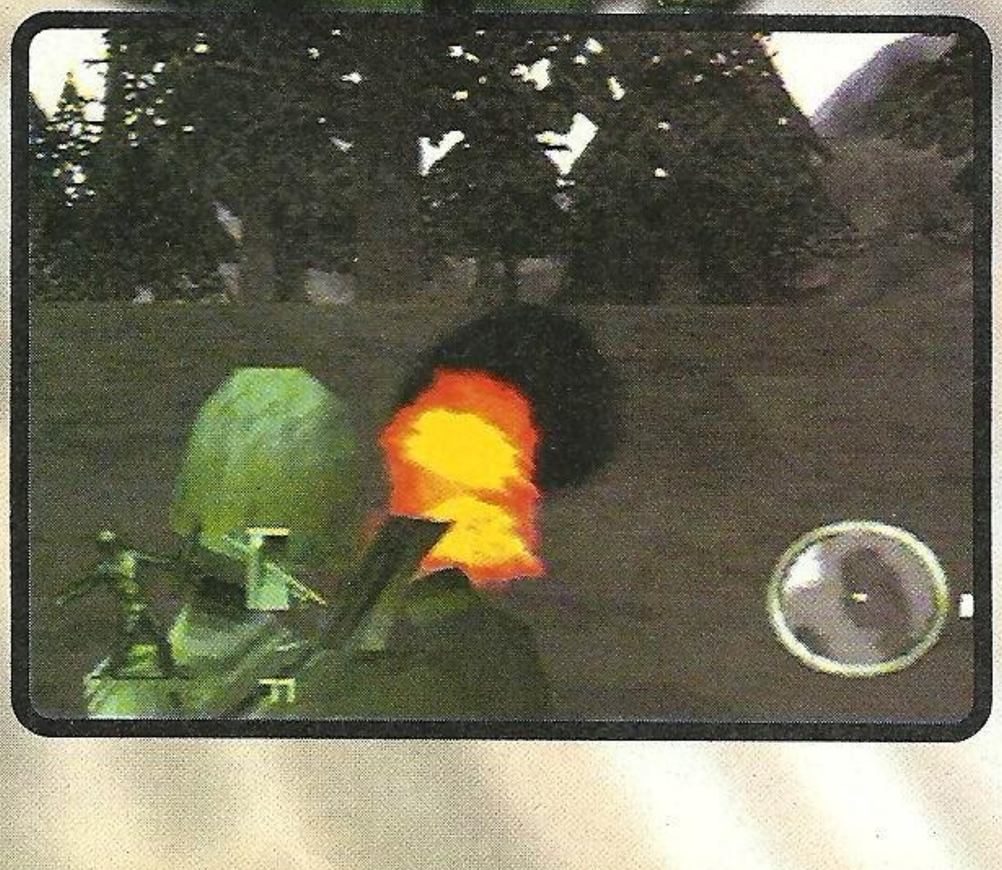
Mało kto marudzi na plastik w grach tak jak ja. Widziałem już PS2 i choć wszystko jest eleganckie i błyszczące, to wiele elementów tchnie jeszcze plastikiem. Choćby demo SOUL CALIBURA na DC - zwłaszcza elementy na czerwonej łące.

W ARMY MEN po raz pierwszy widzę plastik i w ogóle mi on nie przeszkadza, a wręcz dodaje miodu. I koderzy doskonale o tym wiedzą - Poziomy zbudowane są sterylnie, z aptieczną dokładnością miłośnika makiet z plastikowcami. Tu wsadzić zasiek, ówdzie płonący wrak wozu bojowego. Tu górka, tam dołek. Plastik aż wylewa się leniwą strugą z ekranu. Ale przez to jest git! Dalej wyobraźcie sobie tę całą plastikowość, a do tego patetyczna, wojenna muzyka. W menu marsze, a podczas gry skrzypce, melodyjne organy, cymbałki...

"Szeregowiec Ryan" przy tym mięknie.

Ogarnia cię od razu uczucie jakby wysyłali cię na śmierć. Ale to jeszcze nic. Na horyzoncie majaczy obcy żołnierz. Wypalasz serię - pada. Podchodzisz, a tu, wobec tej cisnącej łzy do oczu muzyki, ów koleś leży i zwija się delikatnie przyciskając do piersi karabin. Obłęd!

Do wyboru kilka rodzajów broni: od karabinków, przez bagnety, granaty, miotacze ognia, po bazooki i moździerze. Ponieważ, gdy zamierzasz rzucić granatem, albo oddać strzał z moździerza, pojawiał się zawsze krzyżyk pełznący po gruncie w tę i z powrotem - gdzie chciałeś, tam puszczałeś "X" i tam leciał pocisk - trudno było wymierzyć, teraz krzyżyk porusza się nieco wolniej i ma jeszcze pionową chorągiewkę. Dobre posunięcie koderów. Żołnierzyk - jak dotąd - może się przetaczać, czołgać i biegać. Engine nie zmienił się więc wiele.



Zmienił się za to wygląd plansz. Można walczyć w ruinach miasta, w górach, w kanionie, w lesie... Jedną z najfajniejszych plansz jest arena drugiej misji, gdzie zaczynasz nad wielkim, skalnym urwiskiem. Wspaniała sprawa - buduje wrażenie monumentalności całej scenografii i razem z muzyką uświadamia ci kruchość twojego plastiku.

Czego mi brakuje? Brakuje lepszego kodu poruszania się postaci po terenie - czasem koleś nie wchodzi pod jakąś górkę czy nie chce przejść jakiegoś niskiego wzniesienia nie wiedzieć dlaczego. Kilka razy natknąłem się w grze na miejsca, w których na prostej drodze leżał sprzęt (bo sprzęt znajduje się w AM na drodze) i nie mogłem go zabrać, bo nie można było do niego dotrzeć.

Po wtóre brakuje mi opcji celowania snajperskiego. Fakt - celuje się w AM łatwiutko - wystarczy mniej-więcej i się trafia. Ale to nie jest trafianie, które daje radochę. Wolałbym, żeby było nieco trudniej, ale, żeby dało się wymierzyć we wrogiego żołnierzyka raz, a dobrze. A nie tak, że nigdy nie masz pewności czy trafisz. Bo wygląda to tak, że cała gra jest widziana zza pleców żołnierzyka, a podczas celowania kamera schodzi tuż nad i za głowę postaci. Nijak przymierzyć. Generalnie szkoda, że w grze zmieniło się tak niewiele. Bo co tu się oszukiwać - całość wygląda tak, jakby koderzy mieli edytor do AM i trzaskali gierki na tym samym silniku. Wszystko zmieniło się leciutko.

ARMY MEN: WORLD WAR to gra, która choć na początku tylko bawi, potem niesamowicie wciąga w plastikowy świat. W końcu zaczynasz wierzyć, że plastikowe problemy są twoimi, żałujesz swoich chłopców... Propaganda wojenna to potęga. Wydźwięk całości - jak najbardziej pozytywny. Sześć tylko dlatego, że niewiele się zmieniło od ARMY MEN 3D.

Grabarz

PlayStation **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: 300
Producent: 300
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

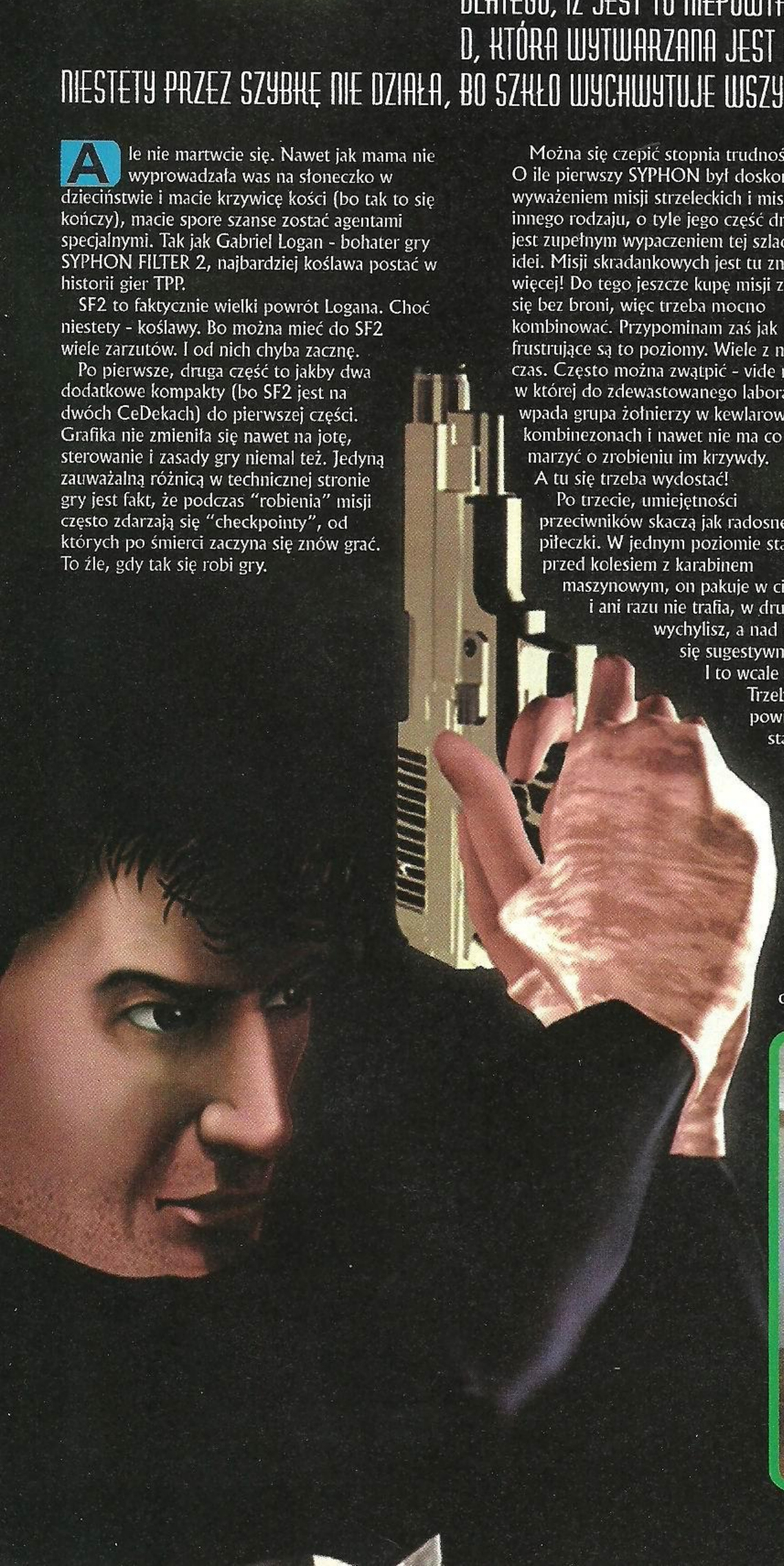
syphon filter 2

WYPROWADZANIE DZIECI NA SŁONECZKO JEST BARDZO WAŻNĄ RZECZĄ. MIĘDZY INNYMI DLATEGO, IŻ JEST TO NIEPOWTARZALNA OKAZJA DOSTARCZENIA ORGANIZMOWI WITAMINY D, KTÓRA WYTWARZANA JEST W ORGANIZMIE POD WPŁYWEM ŚWIATŁA SŁONECZNEGO. NIESTETY PRZEZ SZYBKĘ NIE DZIAŁA, BO SZKŁO WYCHWYTUJE WSZYSTKIE LECZNICZE SKŁADNIKI ŚWIATŁA.

Ale nie martwcie się. Nawet jak mama nie wyprowadzała was na słoneczko w dzieciństwie i macie krzywicę kości (bo tak to się kończy), macie spore szanse zostać agentami specjalnymi. Tak jak Gabriel Logan - bohater gry SYPHON FILTER 2, najbardziej koślawa postać w historii gier TPP.

SF2 to faktycznie wielki powrót Logana. Choć niestety - koślawy. Bo można mieć do SF2 wiele zarzutów. I od nich chyba zacznę.

Po pierwsze, druga część to jakby dwa dodatkowe kompakty (bo SF2 jest na dwóch CeDekach) do pierwszej części. Grafika nie zmieniła się nawet na jotę, sterowanie i zasady gry niemal też. Jedyną zauważalną różnicą w technicznej stronie gry jest fakt, że podczas "robienia" misji często zdarzają się "checkpointy", od których po śmierci zaczyna się znów grać. To źle, gdy tak się robi gry.



Można się czepić stopnia trudności gry. O ile pierwszy SYPHON był doskonałym wyważeniem misji strzeleckich i misji innego rodzaju, o tyle jego część druga jest zupełnym wypaczeniem tej szlachetnej idei. Misji skradankowych jest tu znacznie więcej! Do tego jeszcze kupę misji zaczyna się bez broni, więc trzeba mocno kombinować. Przypominam zaś jak frustrujące są to poziomy. Wiele z nich na czas. Często można zwątpić - vide misja, w której do zdewastowanego laboratorium wpada grupa żołnierzy w kewlarowych kombinezonach i nawet nie ma co marzyć o zrobieniu im krzywdy.

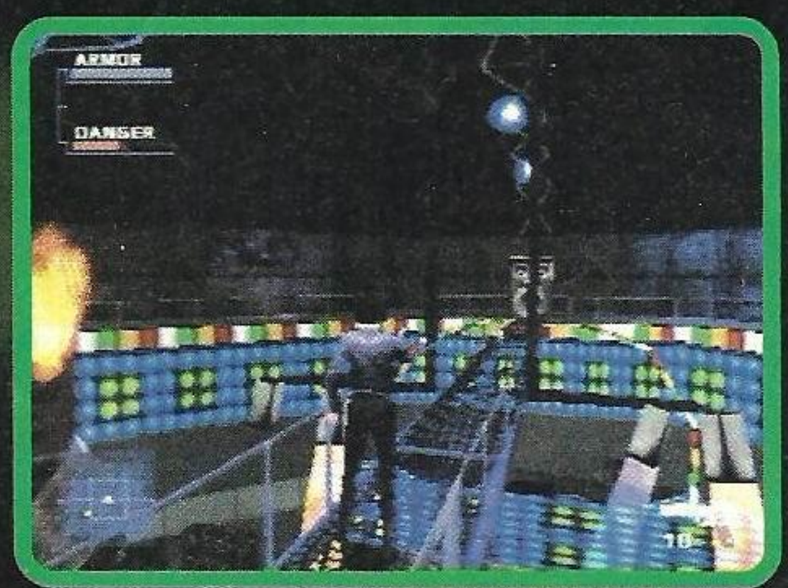
A tu się trzeba wydostać!

Po trzecie, umiejętności przeciwników skaczą jak radosne piłeczki. W jednym poziomie stajesz przed kolesiem z karabinem maszynowym, on pakuje w ciebie cały magazynek i ani razu nie trafia, w drugiej - ledwie się wychylisz, a nad twoją głową pojawia się sugestywny napis "headshot". I to wcale nie snajper.

Trzeba chyba też powiedzieć, że fabuła staje się w pewnym momencie tak zagmatwana, że zapomina się już kogo i po co się ściga. Sądzę, iż w momencie, gdy w matczynej firmie SF2 zapadła decyzja o złożeniu gry na dwóch kompaktach, okazało się pewnie, iż to całkiem sporo miejsca. No i wzorem świętego MGSa, koderzy uderzyli w filmiki (w SF2 jest ich od pytona!) i komplikowanie fabuły. Eeee... Nie wyszło to najlepiej.

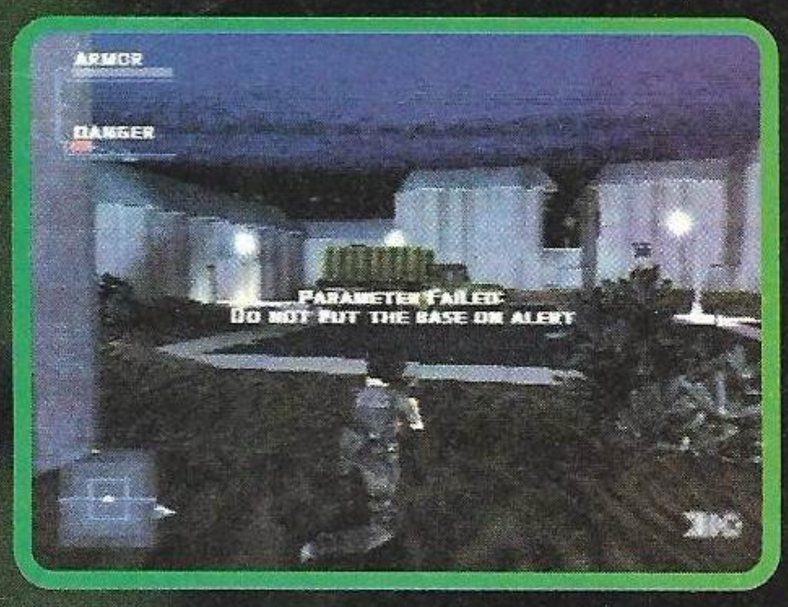
A propos zaś świętych, SF2 jest wreszcie reminescencją MGSa i SF w najczystszej formie. Misje są zerżnięte - w pewnym momencie pomyślałem tak: "kurczę, nie było jeszcze biegnącego, płonącego faceta" i już w następnym poziomie był. Albo: nie było jeszcze szukania bomb i osłaniania sapera - już za dwa poziomy osłaniałem "saperkę". A poza tym nieśmiertelne MGS'owe chodzenie po szybach wentylacyjnych, filmiki przerywające i dramaty moralne (a la śmierć przyjaciela).

Tak, tak. Mogę jeszcze długo marudzić, ale gra jest - powiedzmy sobie szczerze - miodna. Misje nie za łatwe - kasa wydana zwraca się więc w czasie zabawy. Do tego opcja deathmatch - czyli pojedynek dwóch graczy na jednym z dwudziestu dostępnych poziomów (są także takie z części pierwszej) i jedną z kilku głównych



postaci z gry. Bo samą grę dla jednego gracza przechodzi się dwiema postaciami - scenariusz obu się zazębia, ale obie mają swoje przygody.

Poza tym scenerie są chyba ciekawsze niż w pierwszej części. Największe wrażenie zrobiły na mnie sceny z syberyjskiego więzienia. Nie wiem czy ci kolesie tam byli, ale wygląda to naprawdę realistycznie: blade, odrapane ściany, tynk odpada, brud i surowość - jak u nas w starych przychodniach lekarskich. Aż unosi się zapach dezynfekujących środków. I klawisze w czarnych spodniach i białych koszulach. I klawiszki - sadystki. Git poziomiki.



Fajnie jest też odwiedzać stare lokacje, znane z pierwszej części. Pharcom Expo Center jest jedną z nich właśnie. Wchodzimy z innej strony i o innej porze dnia, ale kurczę - wrażenie jest niesamowite.

Kolejnym plusem tej gry są sekrety. Czasem warto się gdzieś cofnąć, poszperać, pogmerać i znajdzie się jakąś dziwną broń, albo przedmiot bezużyteczny w grze, a otwierający nową arenę w deathmatchu. Co to? Na przykład magazyn z dziewczynkami, albo brudne pranie w pralni. Śmieszna sprawa. I dobry pomysł.

Areny w deatchmatchu nie należą do najgorszych. Nie są może zbyt duże, ale ciekawe i zaprojektowane tak, by nawet na podzielonym ekranie nie można się było zorientować, gdzie jest przeciwnik. Niektóre zaś zrobione są z gigantycznym jajkiem: np. labirynt w parku nocą. Zabawa z rozbijaniem w nim lamp i robieniem sobie koło kryjówki kompletnych ciemności jest niezła.

Do tego oczywiście wszędzie wala się mnóstwo sprzętu ofensywnego i kamizelki. Najlepiej jednak byłoby grać na dwóch telewizorach - na arenach tyle jest załomów muru, skrzyń i innych bajerków do chowania się, iż momentami trudno się połapać na przedzielonym ekranie telewizora.

Jakie więc pozostawia wrażenie SYPHON FILTER 2? Na pewno nie jest to gra do skończenia w trzy dni. Misje są trudne, momentami frustrujące. Tak - poziom jest znacznie podciągnięty w porównaniu do pierwszej części. Jest to gra zdecydowanie skradankowa. I pewnie chciałoby się to zaliczyć na stuprocentowy plus i od razu wywalić dziewiątkę w ocenie. Niestety wydaje się jednak, że 989 przesadziło z tą skradankowością. Jest po prostu za trudno. Co innego TENCHU: tam nie było łatwo, ale dało się przejść misję za pierwszym razem - fakt, że z małą liczbą punktów. Tutaj już nie. Analogicznie w MGSie - trudno, ale znośnie. SYPHON 2 jest zupełnie nieczuły na błędy i wahanie. Fragmenty misji trzeba przechodzić na pamięć (za 10 razem nauczycie się niejednego), a nie na żywca. Żeby przejść co trudniejsze misje za pierwszym razem, trzeba mieć większe szczęście niż w totku.

I nikt mi nie wmówi, że to jest tak, jak w życiu: że w skradaniu to trzeba mieć trochę szczęścia. Nieprawda. Gra ma dawać jak najwięcej radości i satysfakcji! A co to za satysfakcja, jak widzisz, że gdybyś był Loganem umarłbyś już po początkowych etapach, bo zadania cię przerastają? Licha.

To fakt - są misje z jajem, zrywające kask i wywalające kredki z tornistra. Na przykład skradankowa misja na moście. Masz dwie minuty czasu, żeby zagazować dowódcę akcji, zanim wysadzi most. Potem jeszcze pozbierać bomby, a na koniec porozwalać obsługę. I jest fajnie - najpierw nieco eleganckiej, wyrachowanej skradanki, potem zręcznościowa, bo biegasz po stalowych rusztowaniach pod pomostem - ba, nawet to trochę gra logiczna - bo trzeba wymyślić jak i gdzie dojść. A na koniec shooterek. Co za gitowa misja. Bawiłem się przednio. Ale cóż z tego? Skoro bywają takie misje, gdzie za grosz się nie zabawisz bo jest przesadnie trudno. Np. w misji, gdzie trzeba pokonać bossa w parku, a najpierw pogasić światła, strzelając w lampy. Dawno nie widziałem tak frustrującej misji. Dlaczego? Bo trudno jest szybko wymierzyć w małą lampkę i jeszcze nawiewać przed strzałami, gdy nad twoją głową wciąż migocze napis "headshot". A zranić kolesia nie możesz, bo trzeba go porazić prądem. No i masz.

Krótko mówiąc, jest to przede wszystkim gra trudna, ale przez to być może atrakcyjna. Nie ustrzeżono się kilku błędów kodu (przeważnie są to nienaturalne zachowania przeciwników - vide opis w tym numerze N+), ale przyjemność ze spędzania czasu nad czymś wyzywającym jest spora. Z kolei niewiele zmieniło się od czasów części pierwszej. Ale ja, na przykład, zagrałem sobie z przyjemnością. No i jest deathmatch. Nie najgorszy. Siedem za to, że niewiele jest nowego.

Grabarz

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

SHADOWMAN

Wspaniały miesiąc dla posiadaczy DeCe i miłośników gier „z dreszczykiem" na dodatek.

Przygody czarnoskórego wojownika Voodoo przechodzącego swobodnie pomiędzy światem żywych i umarłych podobają mi się tak bardzo, ponieważ ta swoista mieszanka mrocznego klimatu piekła widzianego przez ludzi z Acclaim jest niezwykle oryginalna i wciągająca zarazem. Jestem fanem pierwszych dwóch filmów o Candymanie i ich klimat odnalazłem właśnie w tej grze. Pełnej jednocześnie najbardziej oddziałujących na wyobraźnię obrazów jakie widziałem od czasu SILENT HILL. Fakt, że do wszystkich tych rzeczy trzeba najpierw dojść - niestety gra rozkręca się bardzo powoli i pierwsze trzy godziny wyglądają jak zwykła trójwymiarowa przygodówka z dużą ilością strzelania.
Po dobrej odsłonie na Nintendo i beznadziejnej na PSX-ie, SHADOW MAN wreszcie rozpościera skrzydła. Oprawie gry nie mam nic do zarzucenia - dźwięki zaliczają się do najbardziej sugestywnych i przerażających na jakie natrafiłem do tej pory. Porównując obydwie gry - SHADOW MAN jest bardziej toporny jeżeli chodzi o rozwijanie fabuły, SOUL REAVER ma pod tym względem więcej do zaoferowania, ale sama rozgrywka i klimat bardziej podoba mi się w SHADOW MANIE. Gorąco polecam.

Banan

Dreamcast 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Legacy of Kain
Legacy of Kain

Nie ma nic ciekawszego niż pisanie o grach, na temat których wszyscy czytelnicy wiedzą już wszystko.

Trudno będzie zaskoczyć kogokolwiek informacją, że głównym bohaterem jest jeden z pierworodnych wampirów Kaina - Raziel i że fabuła tej doskonałej trójwymiarowej przygodówki obraca się wokół motywu jego zemsty... Ale mimo wszystko spróbuję.

Główny bohater SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN to jeden z pierwszych potomków Kaina - wampira znanego miłośnikom starego, ale bardzo dobrego horroru z PSX-a. Kain ze zdziwieniem zauważa, iż jednemu z jego ludzi - Razielowi, wyrosły skrzydła. Dlaczego wyrosły one akurat Razielowi jest mniej więcej tak samo dziwne jak fakt, iż Kain szczyci się pokaźną gromadką potomków oraz brakiem jakiejkolwiek kobiety która by tę gromadkę usprawiedliwiała. Nieważne. Powiem tylko, że na wyraźny rozkaz Kaina, relatywnie młody, bo liczący najwyżej kilka setek lat Raziel zostaje ciśnięty w odmęty wody. Po wiekach mąk Raziel, a raczej to co z niego zostało zostaje przywrócony do łask przez tajemniczy Głos. Głos ów będzie odtąd prowadził Raziela i przygotowywał go na ostateczną walkę z Kainem. Raziel staje się żniwiarzem dusz. I zaczyna się wspaniała gra, której nie powinien przegapić żaden DeCekowy amator takiej rozrywki. Oprawa - na najwyższym poziomie. I wszystko jasne.

Banan

Dreamcast 8

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Eidos
Producent: Crystal Dyn.
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecien
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Romance VI of The Three Kingdoms

Współczesna medycyna boryka się od dawna już z pewnym dylematem. Otóż okazało się, że istnieją lekarze, którzy rozpoznają pewną chorobę wątroby, patrząc na jej zdjęcia w bardzo wczesnym stadium. A gdzie problem? Ano tu, że nie mogą nikogo tego nauczyć, bo sami nie wiedzą po czym to poznają.

Współczesny rynek PlayStation borykał się zaś do niedawna z innym poważnym problemem. Wyszła gra ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VI: AWAKENING OF THE DRAGON i nikt za diabła nie wiedział: po co? Ale fama się rozeszła i wszystko już wiadomo. Zacznijmy jednak od początku.

ROTTKVI jest strategią wojenną czasu rzeczywistego z elementami strategii czasu pokoju. Czyli: mamy tereny feudalnej Azji z czasów wielkich bitew, mamy historyczne postacie ówczesnych przywódców i dwie możliwości gry: albo w krótki, albo w długi scenariusz.

Całość rozgrywa się wokół przepychanek polityczno - gospodarczych. Jest kilka miast, które rządzą się same. Ty zaś rządzisz jednym z nich. Zabawa polega teraz na tym, byś rządził dobrze i ekspansywnie. Z początku wybierasz jednego z dostępnych historycznych przywódców. Każdy, kogo interesuje historia Chin, a także każdy, kto gra w gierki dotyczące tego okresu zna te imiona: Liu Bei, Zhang Fei, itp. Można też - rzecz jasna - stworzyć swojego własnego przywódcę. Wybiera mu się inteligencję, charyzmę i umiejętności wojenne. A potem typ temperamentu: ekspansywny, wazel imperatora czy miłośnik pokoju. Ale nie ma chyba z tego takiej radochy, jak z gry historycznymi postaciami.

A następnie wpadamy w wir wydarzeń.
O tym co dziać się może w tego typu grach wiecie pewnie z podobnych tytułów. Nie wiecie zaś pewnie, że...

Gra mogłaby uchodzić za

tekstową. Grafika jest słabiutka: wszystko niewyraźne, z daleka, mdłe barwy. W żaden sposób nie mogę sobie wyobrazić jak można było tak odwalić.

Animacja jest żenująca, przez wielkie "Ż". Nie za mało to na przykład dwie klatki na galop konia (który tak w ogóle na ekranie ma wielkość kilku pikseli)? A wiecie jak przemieszcza się armia? Teleportuje się na sąsiednie tereny: jest w jednym miejscy, myk - znika, myk - jest już obok. Co za wstyd.

Ile taktyk walki mamy do wyboru? 5. Zupełnie niegrywalne i bez sensu. Menu nieczytelne. Wszystko to może dobry pomysł, ale na pewno zła raelizacja.

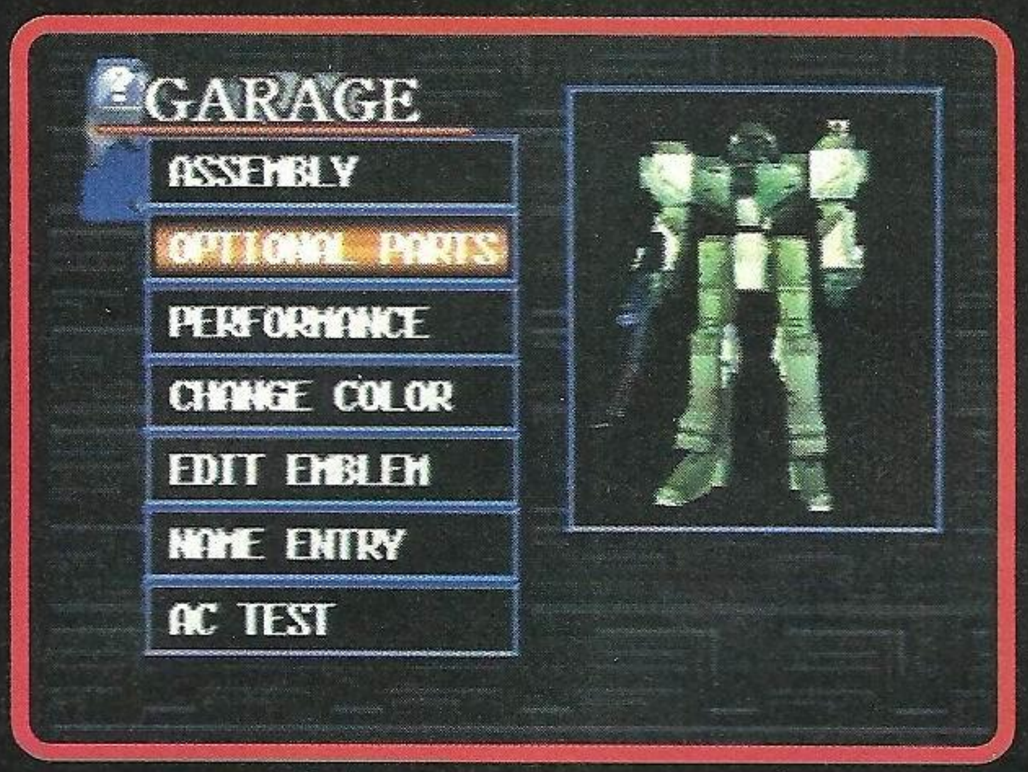
Rodzi się więc pytanie: po co wyszła ta gra? Ano dlatego, że zawiera dosyć obszerny, prawie trzyminutowy zestaw filmików z KESSEN na PS2. Ale co to ma znaczyć? Możemy, ale nam się nie chciało? To mnie też się nie chce.

Grabarz

PlayStation 4

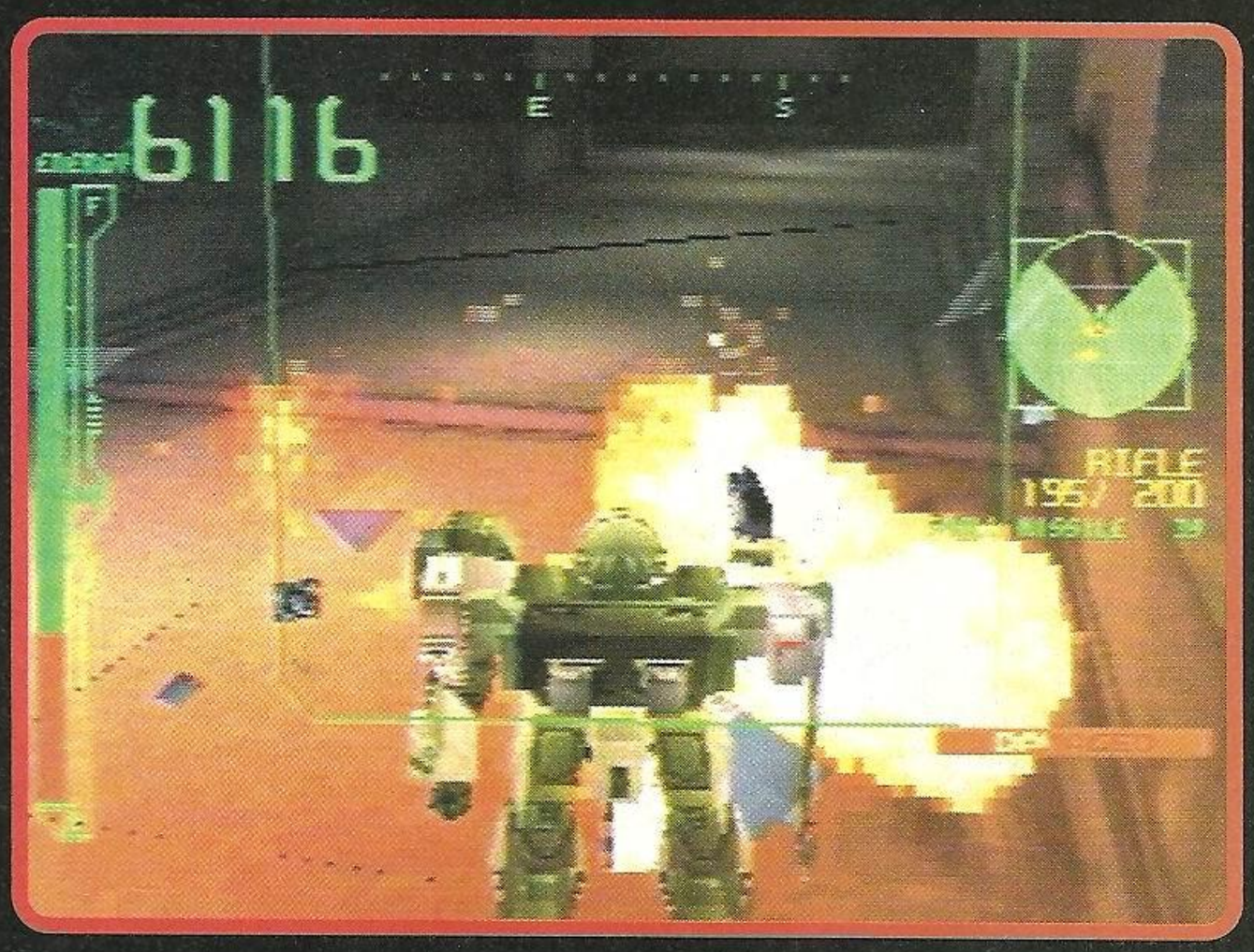
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 6
MIÓD 4

Wydawca: Koei
Producent: Koei
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Memory Card



ARMORED CORE
MASTER OF ARENA

Aż trudno uwierzyć jak zupełnym brakiem przyzwoitości wykazało się From Software przy tworzeniu kolejnej części bardzo przyzwoitego niegdyś symulatora mechów. Do zrobienia trzeciej już części gry nie potrzeba było chyba zatrudniać grafika.



Przyznaję, że formuła ARMORED CORE jest bardzo dobrze przemyślana, a sama gra - niezła. Ale od czasu kiedy wydana została pierwsza część, koncept walki wielkich robotów nie został wzbogacony o nic co tłumaczyłoby potraktowanie gry jako nowego produktu. Te wszystkie dodatkowe bronie, części mechów i areny z powodzeniem mogły zostać zaimplementowane w pierwszej części. Ewentualnie - być sprzedawane jako mission pack w cenie połowy gry.

Ci z was, którzy zetknęli się z pierwszą częścią gry bez problemu odnajdą się w MOA. Grafika, sposób wybierania misji, zbrojenia mechów i przemalowywania ich są identyczne jak w leciwym już przodku. Więcej - nawet dźwięki towarzyszące wybieraniu opcji i ta brzydka czcionka w wiadomościach tekstowych pozostały te same. Jedyny aspekt gry ze zmienionym wyglądem to intro oraz część scenerii i akcesoriów naszego mecha.

AC: MOA nadal mocno trzyma się jeżeli chodzi o warsztat. Własnego żelaźniaka można skonstruować na mnóstwo różnych sposobów wybierając z różnych modeli głowy, rąk, nóg (lub gąsiennic), pancerza, akumulatora, broni krótkiego i dalekiego zasięgu itd. Rzeczywiście jest w czym wybierać, poza tym autorzy gry chwalą się dodaniem kilku nowych akcesoriów. Rdzeń pozostaje jednak taki sam jak w poprzednich grach. Nawet fabuła wydaje się zmierzać w tym samym kierunku - już pierwsza misja do złudzenia przypomina jedną z tych z ARMORED CORE. I tak jest kilka razy. Nawet wątek fabularny z Eightballem - wrogim supermechem pracującym w tej samej korporacji co nasz bohater, coś mi przypomina...

Aha. A propos fabuły, dla tych z was, którzy nie grali w poprzednie części gry. Jako członek grupy Raven, zrzeszającej pilotów mechów podejmujemy się różnych zlecanych misji. Z reguły do wyboru jest więcej niż jedna - siły należy mierzyć na zamiary. Za wykonanie misji otrzymujemy kasę - za kasę można kupić nowe części i kółko się zamyka. Momentami w czasie misji potykamy się z innymi mechami, czasami z jakimiś mniejszymi (ale bardziej licznymi) wrogami... Ostatni przykład to walki na arenach - czasami inne mechy z Ravena zgłaszają chęć stanięcia z tobą w konkury. Nie pozostaje wtedy nic innego jak przyjąć wyzwanie i nauczyć śmiałka pokory. I zgarnąć w nagrodę na przykład jakąś rzadką część... Sterowanie w grze pozostało zupełnie niezmienione. Bieganie, skakanie przy pomocy dopalacza, atak bronią jedną, drugą, mieczem przyczepionym do ręki, strafe'owanie i podnoszenie lub opuszczanie wzroku. To samo. I tak samo. Wciąż nie wykorzystywane są analogi.

Grafika bardzo przez czas jaki minął od ukazania się AC ucierpiała. Tekstury są już nie tyle oszczędne, co brzydkie. Prawdę mówiąc, w przypadku oprawy graficznej AC:MOA stało się dokładnie to samo co z DECEPTION 3. Brak postępu i mijające lata spowodowały, że za grafikę tytuł ten nie może dostać więcej niż sześć oczek. A i tak się waham.

Dźwięk nie zmienił się przez miniony czas, a możliwość gry w trybie dwuosobowym przy pomocy link cable jest ok. Można też pokombinować z ustawianiem sztucznej inteligencji przeciwników i następnie z nimi walczyć, ale nie jest to szczyt marzeń.

Podkreślę - za mało jest w tej grze nowego. A tryb multiplayer, nawet pomimo, że usprawiedliwi wyciągnięcie zakurzonego już link cable, nie starczy na zbyt długo nikomu poza prawdziwym maniakom takich gier. Jak ktoś bardzo lubi - może brać. Ale niech najpierw obejrzy ją sobie w akcji.

Banan

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Agetec
Producent: From Soft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Link Cable

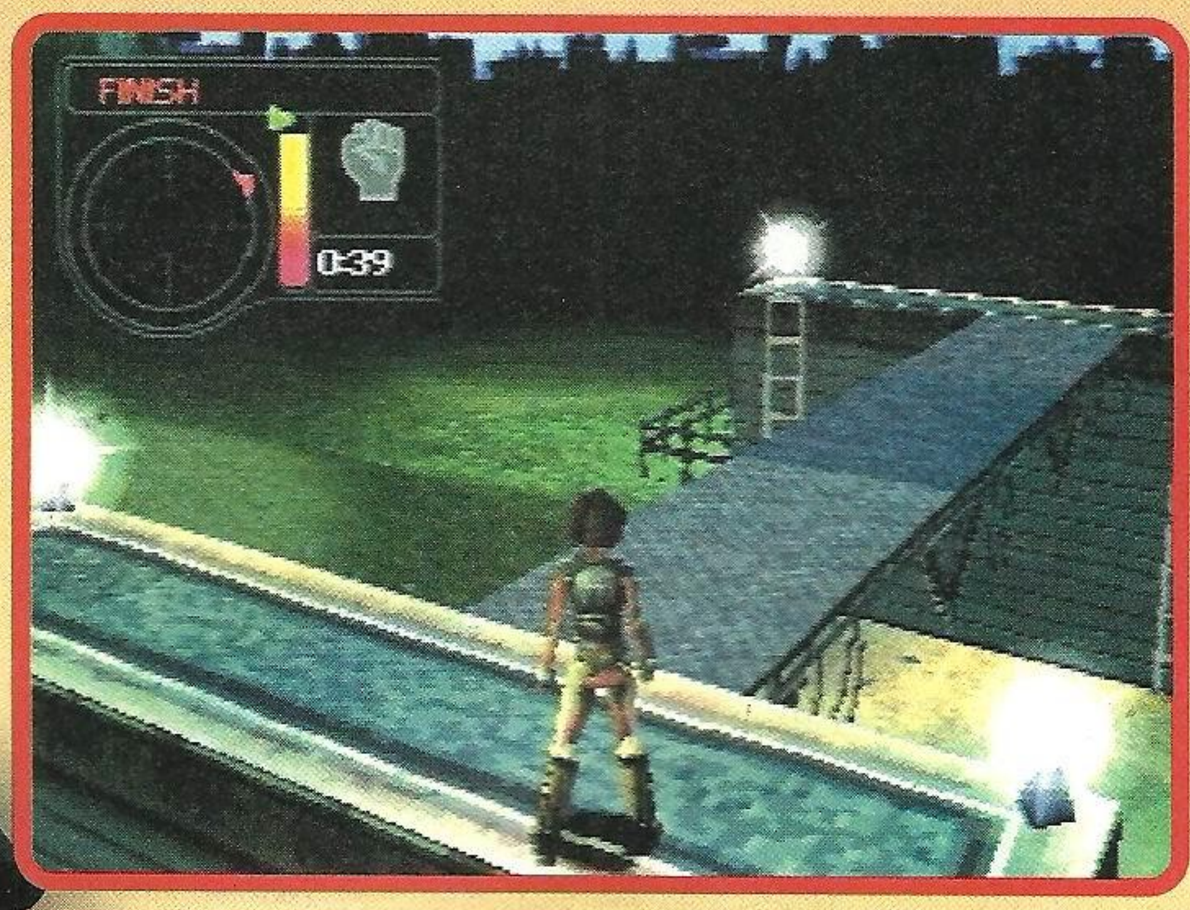
URBAN CHAOS

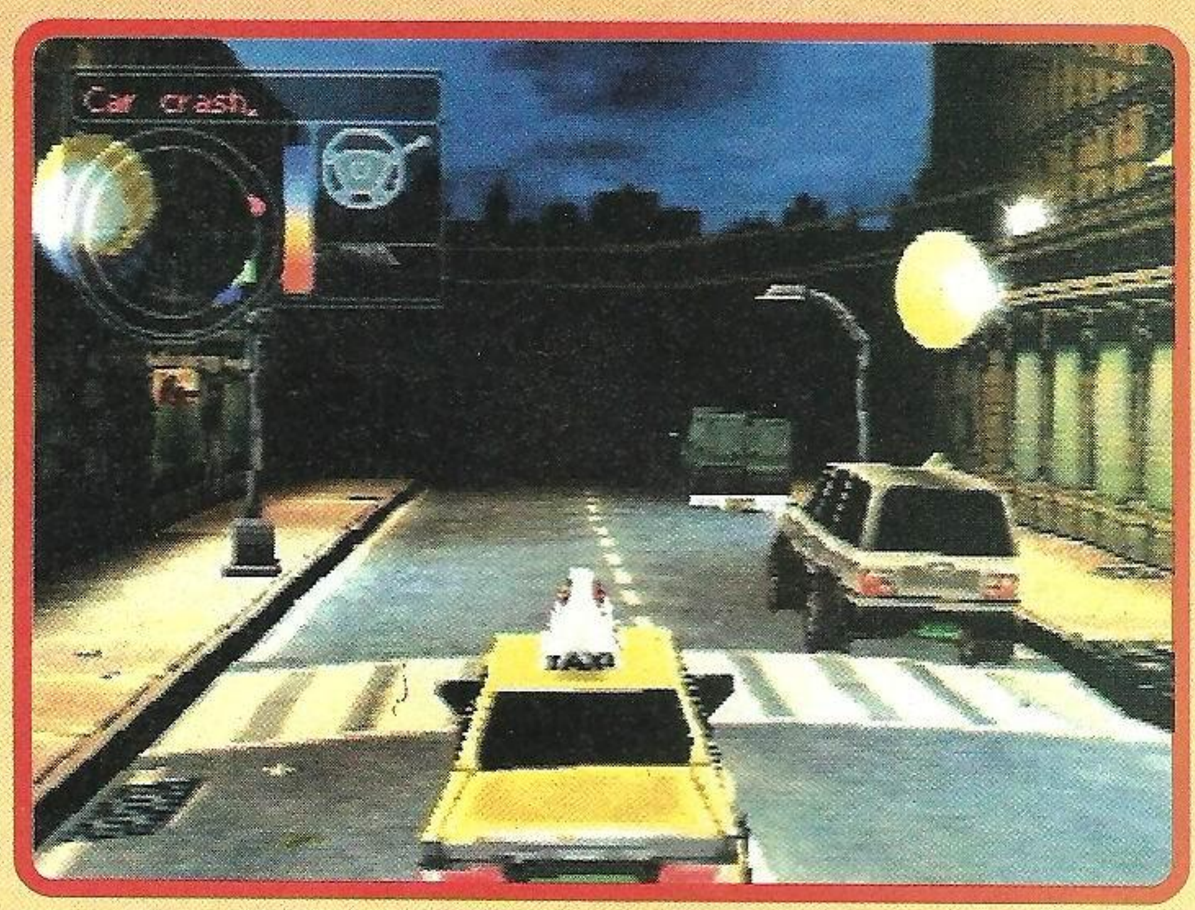
HISTORIA UCZY NAS NA PRZYKŁADZIE TAKICH GIER JAK TETRIS, ARKANOID CZY CHOCIAŻBY PARAPPA THE RAPPER, ŻE W WALCE O GRACZA LICZY SIĘ PRZEDE WSZYSTKIM DOBRY POMYSŁ. I CHOĆ W URBAN CHAOS ŻADNYCH REWOLUCYJNYCH INNOWACJI NIE UŚWIADCZYSZ, GRA I TAK JEST W PORZĄDKU.

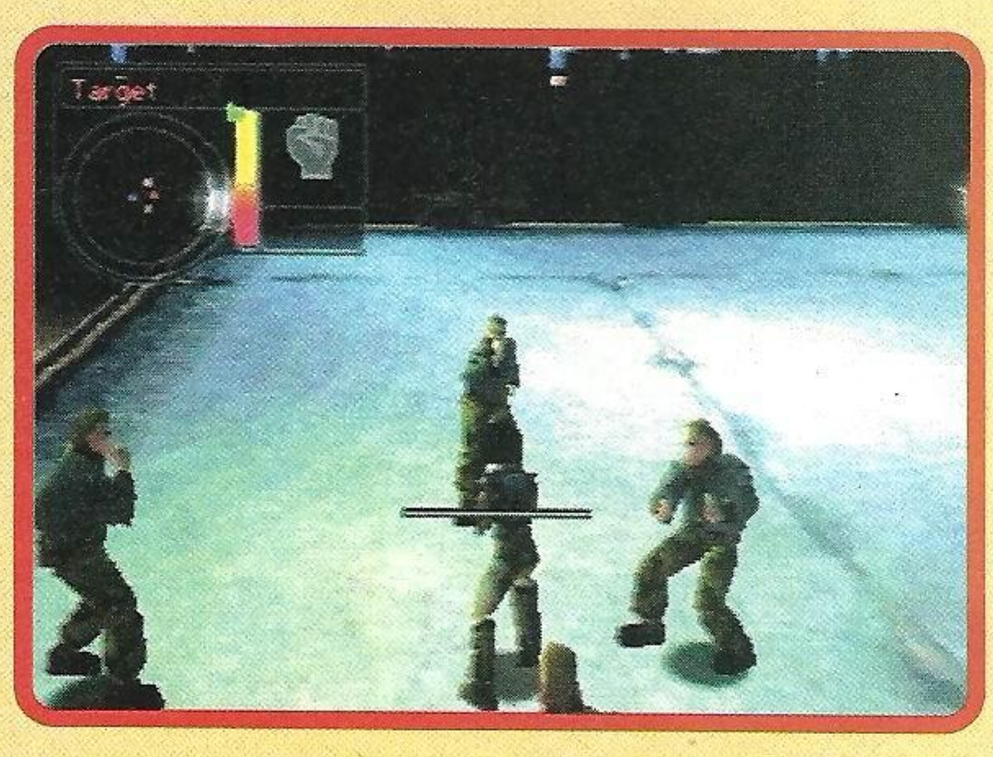
Wyobraźcie sobie, że nadal mamy rok 1999. Przebywanie na ulicach Union City staje się coraz bardziej niebezpieczne. Telefonistki w lokalnym komisariacie nie mają ani chwili wytchnienia. Nie jest to bynajmniej spowodowane wrodzoną chęcią mieszkańców do współpracy z Policją. Zazwyczaj rozmowa kończy się po dwóch, trzech ostrych słowach bez możliwości riposty ze strony pracownika UCPD. Tak, nadchodzi Koniec. Nazywasz się D'arci Stern, jesteś świeżo upieczoną funkcjonariuszką Union City Police Departament i nie możesz poddać się bez walki.
Twoje zadanie to uratowanie miasta, a jak się później okaże, także całego świata.

URBAN CHAOS jest grą z gatunku TPP, to znaczy kamera "wisi" za plecami bohatera/ bohaterki. Na początku kierujemy poczynaniami D'arci Stern, później pojawia się tajemniczy Roper - przyjaciel ojca D'arci.
Kwintesencja gry to misje w Union City. Jest ich w sumie 23 (plus trzy bonusowe i siedem treningowych) i muszę stwierdzić, że zostały przemyślane co najmniej dobrze. Każda z nich składa się z kilku zadań, o których często dowiadujemy się przez radio już w czasie trwania misji. Przykładem może być tu pierwsza akcja Stern. Na początku biegniemy do samochodu, który musimy odwieźć na parking policyjny. Gdy wracamy autem, zgłasza się dyspozytor i informuje nas o bandziorach atakujących niewinnych ludzi. Jeśli mamy szczęście, jednego z nich złapiemy na gorącym uczynku, jeśli nie - zostaje nam przesłuchanie świadków zabójstwa i aresztowanie złych panów w ich kryjówce.

Podczas gry mamy miedzy innymi okazję złapać złodziei samochodów, uratować samobójcę czy jako Roper odbić uwięzioną Stern. Od razu mówię - nie będzie to łatwe. O ile początkowe misje są naprawdę banalne, później można mieć problemy. Jak wiadomo, na ulicy jedynym argumentem przemawiającym do rozumu złym Wildcats (bo tak nazywa się zły gang) jest mocna ręka, albo wielka giwera (mamy tu do dyspozycji Berettę, Shotgun'a i karabin M16) . Jednak nie cieszcie się - gnatów za dużo nie znajdziecie, często będziecie musieli







zaufać swoim silnym, kobiecym kończynom.

Na nasze szczęście D'arci jest bardzo wysportowana i potrafi skopać parę tyłków. Oczywiście w bezpośredniej walce z kilkunastoma typami nie mamy szans, dlatego musimy umiejętnie wykorzystywać elementy miejskiej infrastruktury. Pomocne będą wszelkiego rodzaju gzymsy, dachy i zwisające kable, dzięki którym zjeżdżamy z jednego budynku na drugi. Zawsze też, po uprzednim zatrzymaniu, możemy skonfiskować samochód i przebić się przez tłum gangsterów (naturalnie przy okazji ich rozgniatając). Może samo prowadzenie auta nie jest za wygodne, ale sprawia wiele radości (są power slide'y!) i, co najważniejsze, urozmaica grę. Fajowe są levele w których przyjdzie nam pacyfikować zastępy Wildcats. Praktycznie nigdy nie robimy tego w pojedynkę, plecy osłania nam Roper, a napotkani funkcjonariusze UCPD także przyłączają się do akcji.

Jak już wspomniałem, akcja gry rozgrywa się na ulicach Union City - miasta, w którego zabudowie dominują wysokie kamienice i jeszcze wyższe drapacze chmur. Nie muszę chyba nikomu tłumaczyć jak kończy się upadek z takiego budynku, a warto dodać, że sporo czasu przyjdzie nam spędzić kilka (kilkanaście/ kilkadziesiąt) metrów nad ziemią.

Graficznie Urban Chaos nie powala. Chociaż miasta zbudowane są naprawdę solidnie, trudno tu mówić o jakiejkolwiek rewolucji. Misje zawsze odbywają się w nocy, a dominujące kolory to brąz, fiolet, błękit i różne odcienie szarego. Fajnym dodatkiem są momentami wirujące w powietrzu liście, które zdecydowanie dodają grze klimatu, tworząc cyberpunkową otoczkę.

Muzyka towarzysząca zmaganiom z zastępami złych kolesi jest bardzo dobra. Z kolei do efektów dźwiękowych mam pewne zastrzeżenie. Po prostu czasem słychać jak nieprzyjemnie jeden sampel przechodzi w drugi, co bardzo razi i uważam to za lekkie przegięcie. Natomiast głosy bohaterów zostały dobrane bardzo dobrze i chciałbym, aby na przykład w takim Resident Evil lektorzy "dawali" na podobnym poziomie.

Warto też powiedzieć kilka słów o postaciach występujących w grze, ponieważ akurat NPC (non player characters - postacie nie sterowane przez gracza) mają zasadniczy wpływ na szeroko pojęty klimat w URBAN CHAOS. Wystarczy wymienić tutaj trochę, delikatnie mówiąc, niekumatego Milesa, któremu skradziono samochód służbowy (sic!), albo tajemniczego Ropera pomagającego D'arci do ostatniej misji, gdzie zresztą nim sterujemy (więc nie jest tak do końca prawidłowym przykładem na NPC).

Sama D'arci Stern to przykład bohaterki, której charakter niszczy "silikonową" Larę na starcie. Stern jest prawdziwym twardzielem i nawet macho man Roper nie potrafi jej porządnie przygadać. Poza tym fajowo jest zobaczyć bohaterkę, która imponuje własną osobą, a nie wielkim ehmm... "talentem artystycznym".

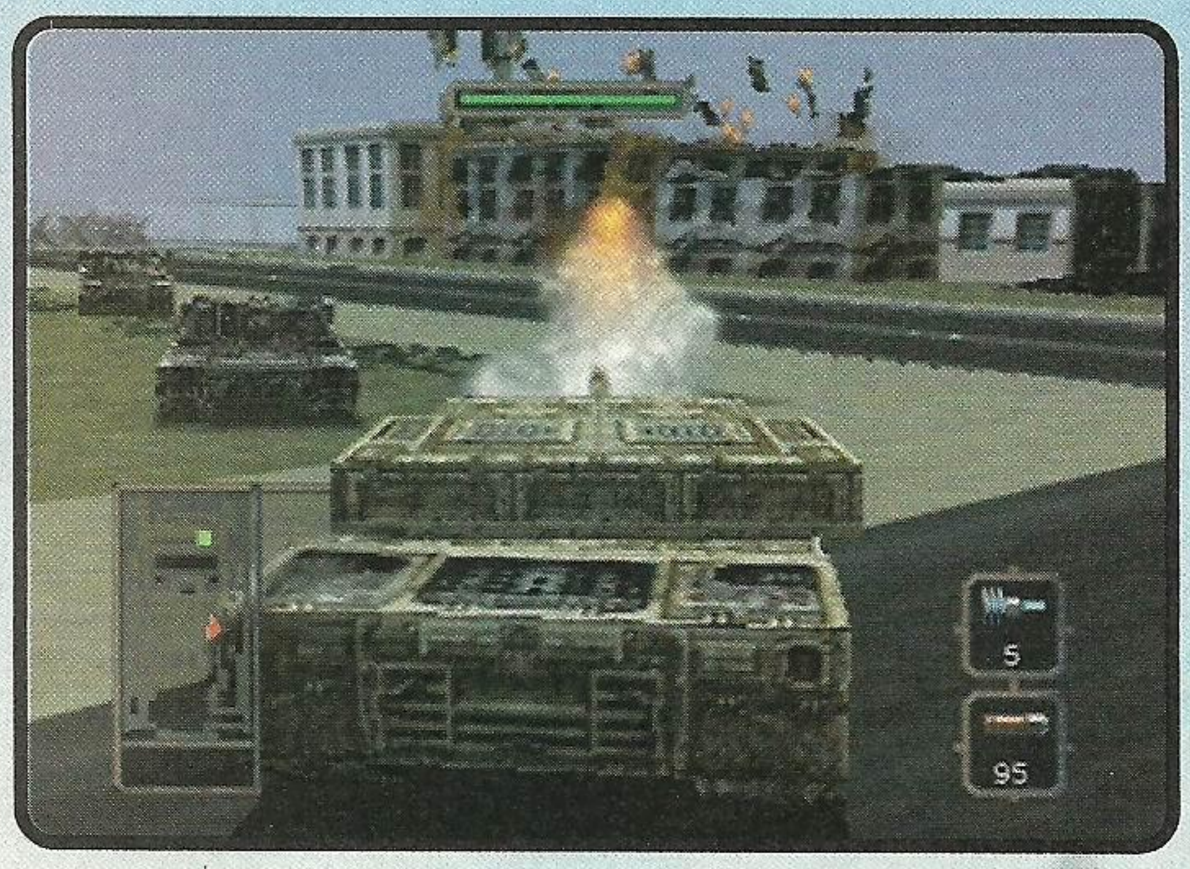
Pisząc o Urban Chaos skłamałbym, gdybym twierdził, że jest to skomplikowana gra przygodowa. Otóż nie - UC to połączenie mordobicia, strzelanki i czasem przygodówki. Ważne jest jednak jedno - grywalność, a jej w przygodach D'arci Stern nie brakuje. Szczerze mówiąc, dawno nie miałem okazji tak przyjemnie spędzić czasu przy jakiejkolwiek, dłuższej grze. Polecam.

Nol

PlayStation **7**

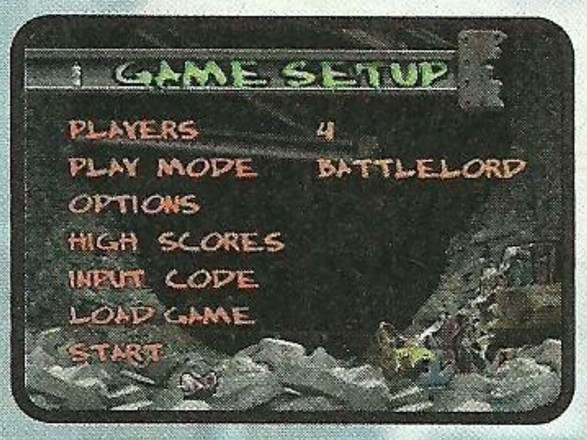
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Mucky Foot
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



BATTLETANX II GLOBAL ASSAULT

Takich produktów serdecznie nie lubię. Jakaś żenująca kupa pikseli, poruszająca się pomiędzy pudełkami i strzelająca do klocków śmie się nazywać grą. A do tego znany producent 3DO! Panowie, żeby tak przykucnąć....



Fabuła jest prosta jak drut. Walki pomiędzy światowymi frakcjami stały się zmorą przyszłości. Ludzie, zasiadając za sterami czołgów skutecznie zaczęli eksterminować się nawzajem. Syn pewnego żołnierza wpadł w oko przywódczyni wrogiej frakcji co, jak wiadomo, oznacza same kłopoty. Gra składa się z trzydziestu poziomów, które pod względem merytorycznym są do siebie bardzo podobne. Teoretycznie przed każdą misją jest briefing, określający zadania. Jednak te ostatnie sprowadzają się do wyeliminowania wszystkich czołgów na danej arenie.

Podczas samej walki na dobrą sprawę nic się nie dzieje. Czołg, którym kierujemy posiada skromny arsenał - jedną główną broń. Zresztą wrogowie także nie mają czym się pochwalić. Sytuacji nie poprawia możliwość zmiany maszyny, gdyż te różnią się tylko szybkością i pancerzem. Na arenie panuje maksymalny chaos. Nie można wypracować jakichkolwiek taktyk, a zbliżenie się do wrogiego pojazdu oznacza śmierć. Mimo, że akcja przenosi się po różnych zakątkach świata, otoczenie jest monotonne i ponure. Dominują szare kolory, a wiemy jak statystyczny gracz reaguje na tę mało szlachetną barwę. Sytuacji nie poprawia zaimplementowany multiplayer oraz inne tryby rozgrywki takie jak death match. Wszystko opiera się na zasadzie: jeździł w kółko i co pięć sekund naciskał fire. Co za żenada. Po raz setny zapytam: po co wydawać takie gry? Przecież nawet przestarzały ojciec nie kupi swojemu dziecku czegoś takiego. Ta gra odrzuca po dwóch sekundach na odległość mili od najbliższej konsoli.

Jeśli tak dalej pójdzie, rodzicie przestaną kupować swoim pociechom konsole gdyż stwierdzą, że na pecetach są mądrzejsze gry. A jeśli chodzi o autorów, panowie z 3DO uważajcie na siebie, bo zemsta zdesperowanego gracza, który wyrzucił właśnie 150 PLN może być bardzo sroga.

Brat

PlayStation 2

GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2
MIÓD 2

Wydawca: 300
Producent: Studio 300
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

Do tej pory wszystkie dwie PSX'owe gry, których akcja rozgrywa się w świecie Star Wars były słabe. Gromadka właśnie się powiększyła.

JEDI POWER BATTLES idzie śladami Epizodu Pierwszego. Jako jeden z pięciorga rycerzy Jedi (Qui-Gon, Obi-Wan, Mace Windu, Adi Gallia i Plo Koon) przebijamy się przez kolejne poziomy zaczerpnięte bezpośrednio z filmu. Miecz świetlny nie służy tu do zwisania przy pasie, a do cięcia wszelkiego plugastwa wchodzącego nam w drogę. Także przy pomocy prostych, trzyciosowych combosów. Jest kilka rodzajów power-up'ów, mnóstwo przeciwników, dużo łażenia i skakania, a także bossowie pod koniec poziomów. Brzmi spoko. Niestety, gra jest w kilku istotnych aspektach spartaczona.

Po pierwsze: sterowanie nie nadaje się do niczego, a już na pewno nie do kontrolowania dopadniętego przez przeciwników rycerza Jedi. Animacja zadawanych ciosów jest koszmarnie długa i jeśli nawet nasz Jedi trafi jedynie w powietrze, cios jest wyprowadzany do końca. W tym czasie dostajemy w tubę. Lokowanie się na przeciwnikach (R1) to też jakaś pomyłka - raz działa, a za innym razem już nie.

Po drugie: grafika jest zwyczajnie nieciekawa. Choć postacie bohaterów są porządnie animowane, cała reszta to koncert błędów i odtwórczości. Łamiące się polygony, przenikanie obiektów, zła detekcja kolizji. Nie wspominam już o zwyczajnie brzydkich wstawkach animowanych. Dlaczego nie można było wziąć fragmentów z filmu?

Po trzecie: przez cały czas gry występują olbrzymie kłopoty z perspektywą. W niektórych przypadkach nie da się poprawnie ocenić odległości między platformami. Zupełnie nie rozumiem jak w grze, w której skakanie jest integralnym elementem rozgrywki, można było tak to skopać.

Po czwarte: gra jest zwyczajnie nudna. Nie ma tu niczego nowego, a zabawy zamiast na kilka godzin starcza na całe kilka minut.

Jedyne, co jak zwykle udało się Lucasarts, to dźwięk. Ale żadna to ich zasługa - soundtrack Johna Williamsa i efekty dźwiękowe z filmu zawsze broniły się same.

JEDI POWER BATTLES jest grą przeciętną aż do bólu. Po pierwszym poziomie widziałeś już wszystko, co było do zobaczenia. Nawet tryb kooperacji dla dwóch graczy nie ratuje tej pozycji. Mizernego wykonania nie rekompensuje też łyżka miodu ze słoika z napisem Star Wars. JACKIE CHAN jest lepszy.

Gulash

PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 8
MIÓD 3

Wydawca: Activision
Producent: Lucasarts
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

DEAD or ALIVE
DEAD or ALIVE
NEO
PLUS

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

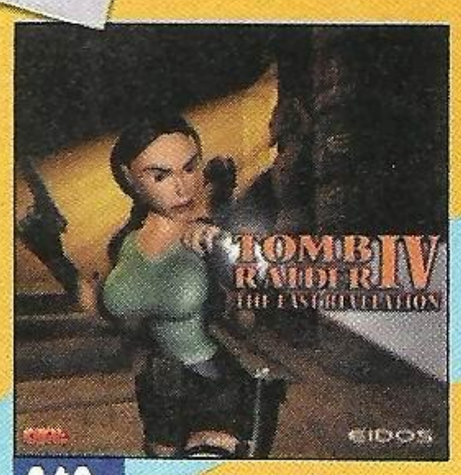
Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Za oknem prawie lato, zbliża się Dzień Dziecka. W związku z tym przygotowaliśmy jedyną w swoim rodzaju, niesamowitą, fantastyczną super promocję. Aby ułatwić wszystkim zakup prezentów na 1 czerwca przez cały maj propnujemy wybrane produkty po absolutnie szałowych cenach. Śpieszcie się, ponieważ większość tej promocji nie powróci nigdy! Zapraszamy!

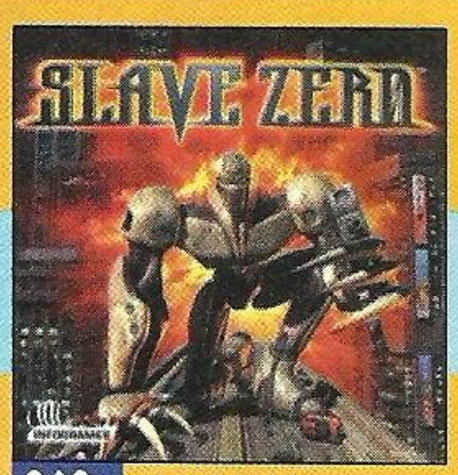
Zapisz się na naszą listę mailową ... www.ultima.pl

Dreamcast™ Dreamcast™

249 zł MARVEL vs CAPCOM
Ostatnie, najlepsze dwuwymiarowe mordobicie prosto z Capcom.

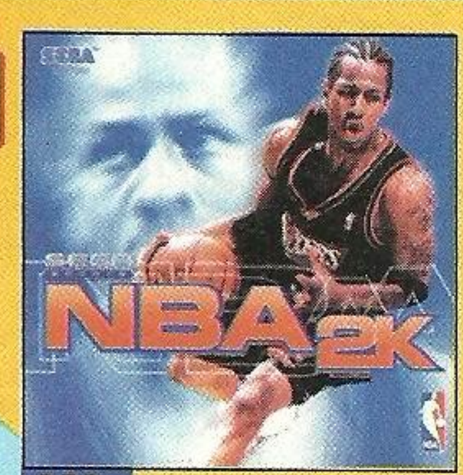


249 zł TOMB RAIDER IV
Lara wreszcie na DC. Super grafika i animacja.



249 zł SLAVE ZERO
Wielki mech siejący zniszczenie w ogromnych futurystycznych aglomeracjach.

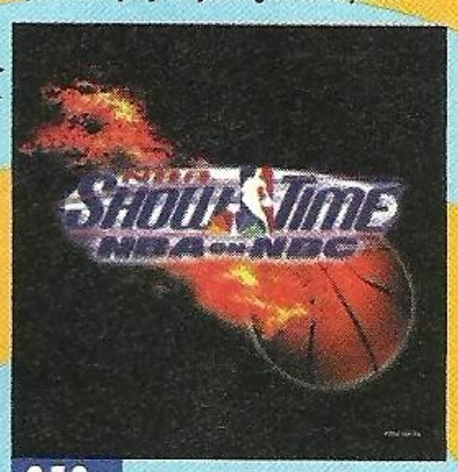
239 zł RAYMAN 2
Najpopularniejsza platformówka w niespotykanej dotąd jakości. PROMOCJA!



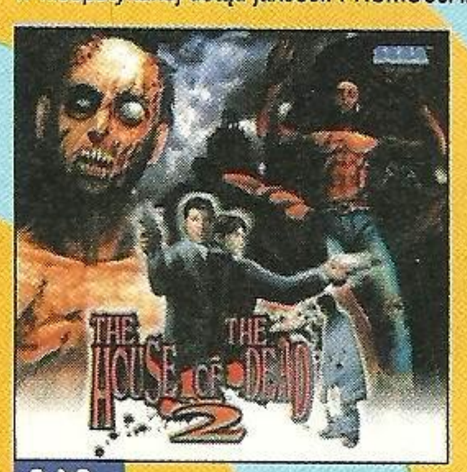
259 zł NBA 2K
Jedna z najlepszych gier sportowych ostatnich czasów. Oryginalne składy.

259 zł CRAZY TAXI
Zasiądź za sterami zwariowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!

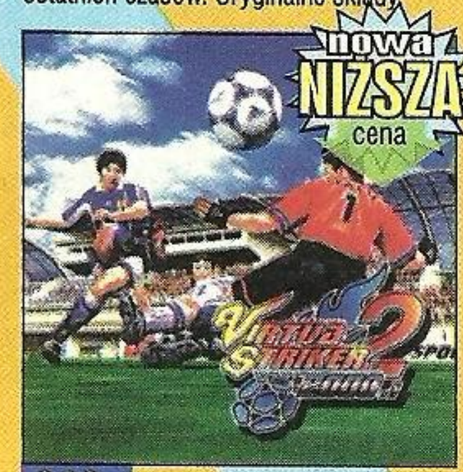
249 zł SOUL FIGHTER
Chodzona nawalanka 3D w stylu niezapomnianego Golden Axe.



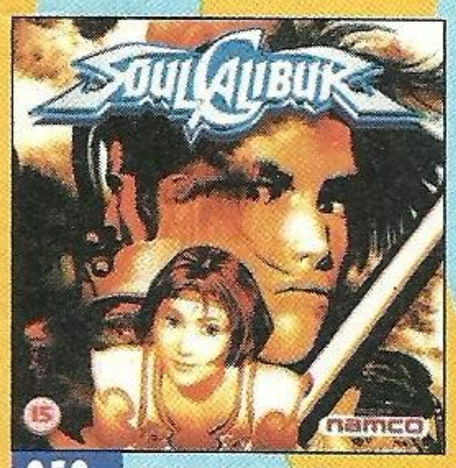
259 zł NBA SHOW TIME
Pełna energii koszykówka na wesoło. Dwóch na dwóch.



249 zł HOUSE of the DEAD 2
Ty sam z pistoletem w garści przeciwko tysiącom zombiaków. Pistolet jako opcja.

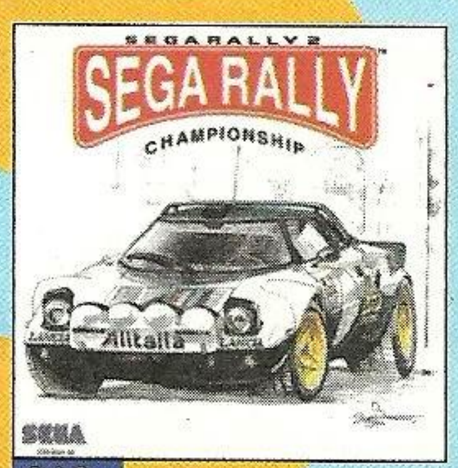


239 zł VIRTUA STRIKER 2
Długo oczekiwana piłka nożna już w sprzedaży.

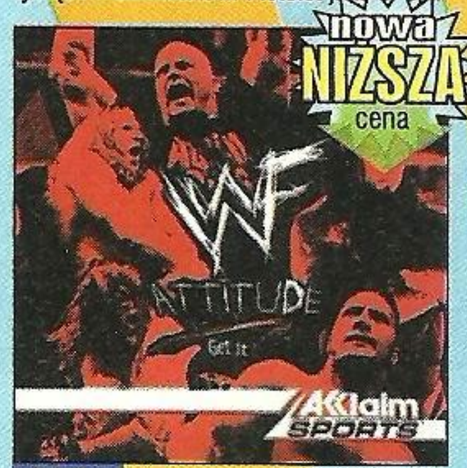


259 zł SOUL CALIBUR
Każdy posiadacz Draemcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.

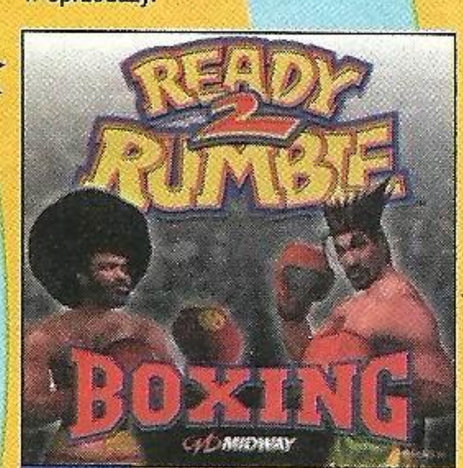
249 zł SONIC ADVENTURE
Super szybkie i kolorowe przygody maskotki Segi.



249 zł SEGA RALLY 2
Kultowy rajd, do tej pory dostępne tylko w salonach gier. Teraz w twoim domu.



199 zł WWF ATTITUDE
Popularny wrestling teraz w niższej cenie.



249 zł READY 2 RUMBLE BOXING
Najlepsza adaptacja boksu jaką stworzono na konsole.

1190 zł DREAMCAST
Uwaga! Oferta ograniczona!

169 zł ORYGINALNY JOYPAD

169 zł KARTA PAMIĘCI VMU

149 zł JUMP PACK (VIBRATIONS)

AKCESORIA

Kierownica	299	Pistolet	179
Vibration Pack (nieoryginalny)	109	Karta pamięci 4MB	189
RBG Scart Cable	49	Przedłużacz do Joypada	59
RGB Scart Cable + AV	59		
AV Cable	59		

a także nowe gry:
MDK 2 ..... tel.
RED DOG ..... tel.
ZOMBIE REVENGE. ..... tel.
i inne

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

PlayStation™

SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *

179zł STAR OCEAN 2

Kontynuacja doskonałego, kultowego RPG. Ocena NEO+ 8/10 (nr 12). Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł COLONY WARS RED SUN

Trzecia odsłona kosmicznego symulatora. Strzelaj, ścigaj, podbijaj... Angielska wersja. Polska instrukcja.

179zł SAGA FRONTIER 2

RPG o iście książkowej fabule prosto od mistrzów ze Square. Do wybory dwie postaci (różne fabuły). Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł SYPHON FILTER 2

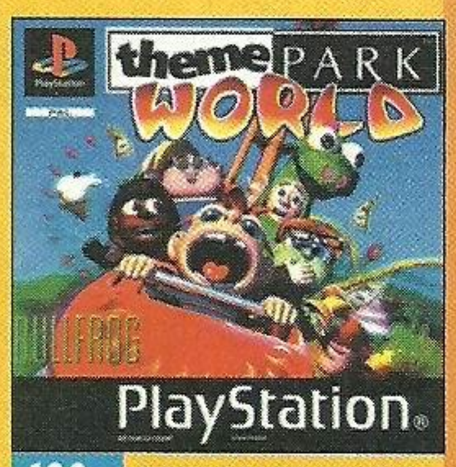
Sequel najpopularniejszej skradanki ubiegłego roku. To trzeba mieć! Angielska wersja. Polska instrukcja.

179zł MEDIEVL 2

Sir Dan powraca w drugiej części bestsellera. Dużo zagadek i czarnego humoru. Angielska wersja. Polska instrukcja.

219zł FEAR EFFECT

Nowa pozycja z gatunku survival TPP. Tym razem w klimacie cyber-punk. Sprawdź to! Ocena NEO+ 8/10 (nr 20).

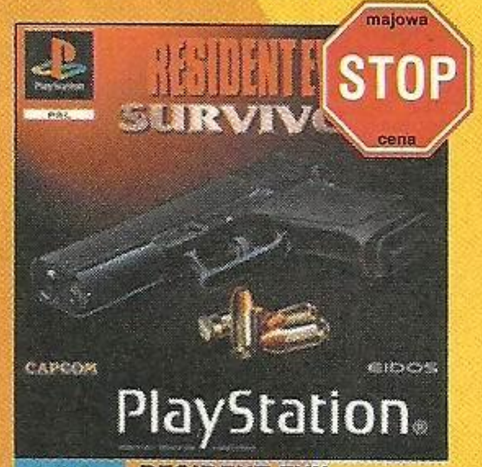


199zł THEME PARK WORLD

Wyśmienita gra ekonomiczno-strategiczna. Zbuduj swój własny świat. Angielska wersja.

199zł MARVEL vs CAPCOM

Pojedynek bohaterów komiksów Marvela i bijatyk Capcomu w jednym z lepszych dwuwymiarowych mordobić.



209zł RESIDENT EVIL SURVIVOR

Side story popularnej serii z zombiakami. Tym razem weź spluwę w swoje ręce i załatw sprawę osobiście. Angielska wersja.

209zł GRANDIA

Nowy japoński RPG wreszcie w Europie. Angielska wersja. Uwaga! Ilość ograniczona.

219zł RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

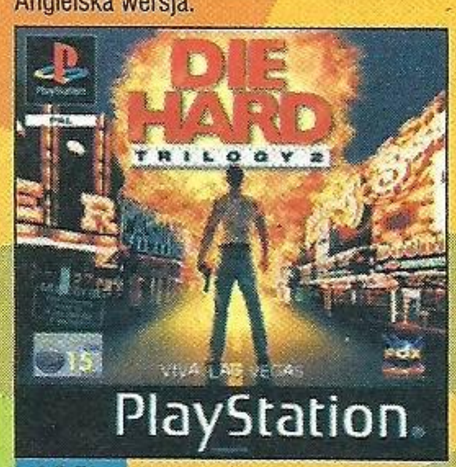
Kontynuacja kultowego już horroru z Racoon City. To Trzeba zobaczyć. Angielska wersja.

189zł EHRGEIZ

Multipoziomowa bijatyka z bohaterami gry Final Fantasy VII. 3 tryby zręcznościowe, 4 mini-gry . Sprawdź to! Angielska wersja.

199zł ROLLCAGE stage 2

Kontynuacja przbojowego future-racera. Nowe bronie, nowe wozy, nowe tryby, nowa akcja. Angielska wersja.



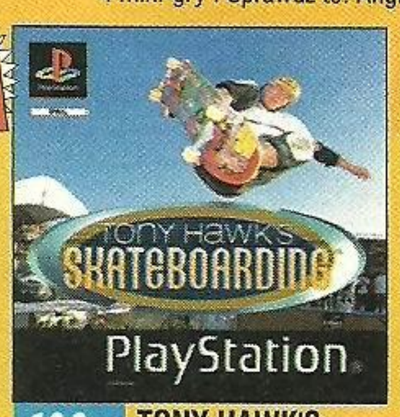
199zł DIE HARD TRILOGY 2

Druga odsłona popularnej gry na podstawie „Szklanej pułapki". 3 gry w jednej, m. in. na pistolet. Angielska wersja.

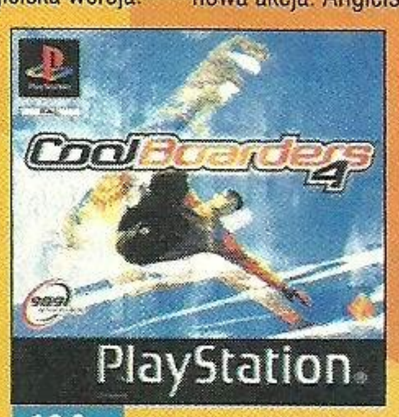
209zł ISS PRO EVOLUTION

Przez fachowców uznawany za najlepszą piłkę. Najlepszy z najlepszych tylko na PSX! Angielska wersja.

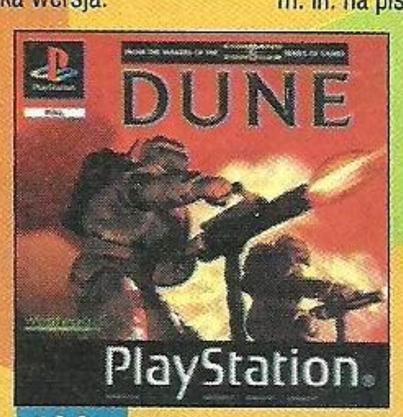
179zł MUPPET RACEMANIA



199zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



199zł COOLBOARDERS 4



199zł DUNE

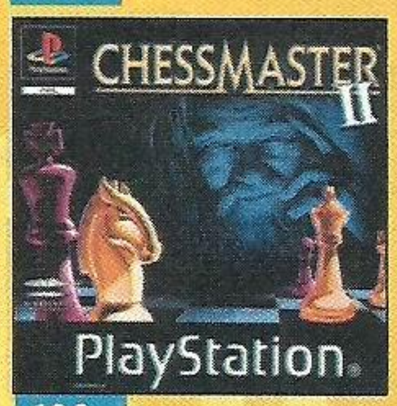
199zł URBAN CHAOS

119zł METAL GEAR SOLID

199zł FINAL FANTASY VIII

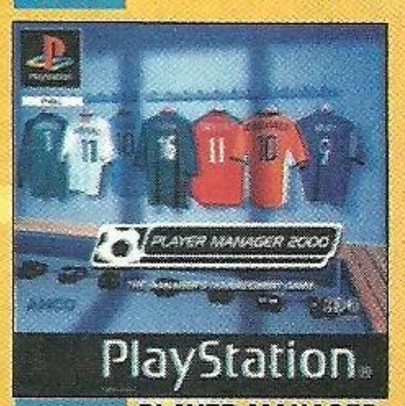
209zł TOY STORY 2

199zł ROAD RASH JAILBREAK



199zł CHESSMASTER 2

209zł RAILROAD TYCOON 2

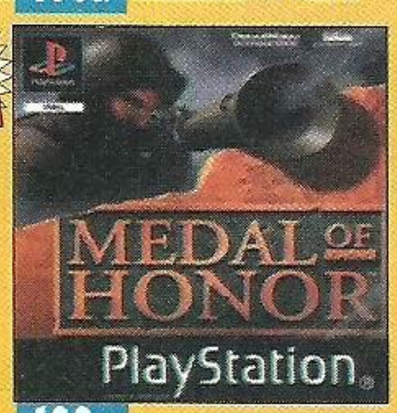


199zł PLAYER MANAGER 2000

139zł WORMS ARMAGEDDON

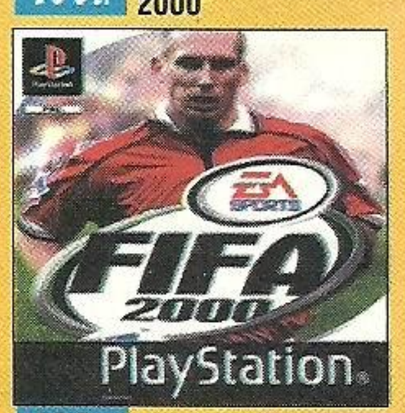
199zł GRAN TURISMO 2

189zł SHADOW MADNESS



199zł MEDAL of HONOR

199zł RALLY CHAMPIONSHIP



199zł FIFA 2000

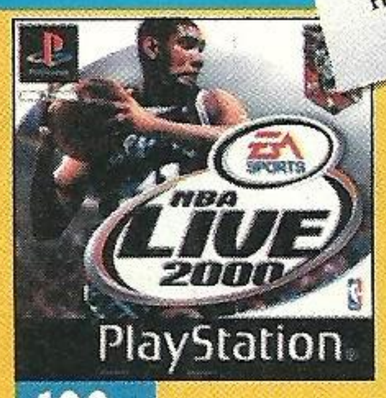
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

PlayStation

PlayStation

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

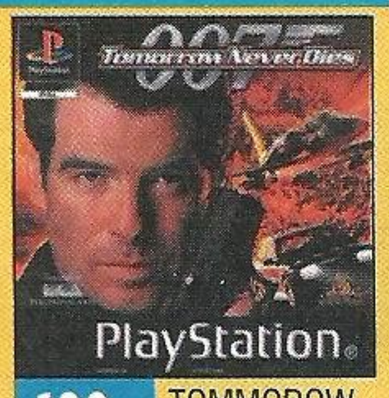
199 zł CRASH TEAM RACING



199 zł NBA LIVE 2000

199 zł ACE COMBAT 3

199 zł XENA



199 zł TOMMOROW NEVER DIES

199 zł SPYRO 2

199 zł MUSIC 2000

199 zł THRASHER

199 zł SPEC OPS

199 zł GTA 2

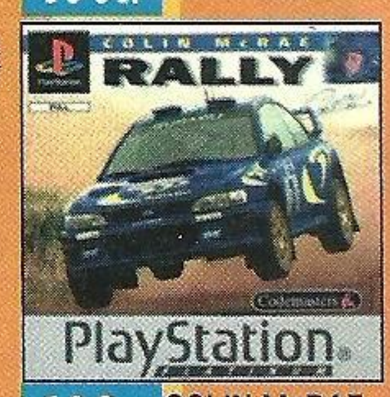
209 zł TOMB RAIDER 4

189 zł EAGLE ONE

199 zł SYPHON FILTER

99 zł SPYRO THE DRAGON

99 zł TEKKEN 3



109 zł COLIN McRAE RALLY

99 zł GRAN TURISMO

99 zł FINAL FANTASY VII

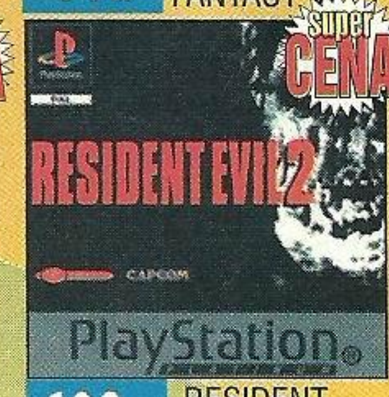
99 zł CRASH BANDICOOT 3

109 zł GTA

99 zł CRASH 2

109 zł SOUL BLADE

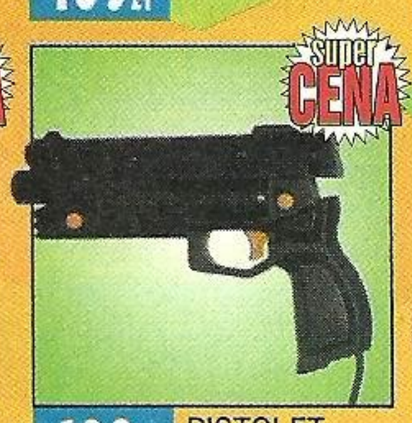
99 zł MEDIEVIL



109 zł RESIDENT EVIL 2

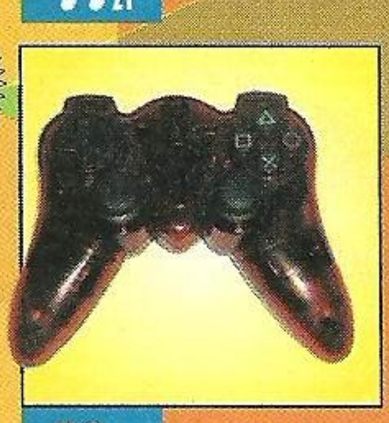
29,90 zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.



129 zł PISTOLET SHOCK GUN

Doskonały pistolet do wszystkich strzelanek. Zawiera pedał. Działa w trybie Namco.



79 zł SUPER SHOCK

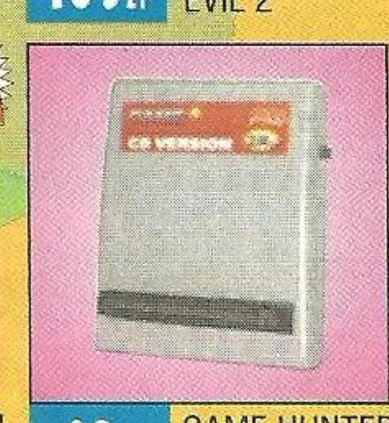
Możliwości Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.

24,90 zł MEMORY CARD

Karty pamięci 15 bloków już od 24,90 zł.

69 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



69 zł GAME HUNTER PRO

Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.

379 zł KIERONICA McLAREN

Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Skrzynia biegów i hamulec ręczny. CZAD!!!

289 zł KIEROWNICA TWIN TURBO

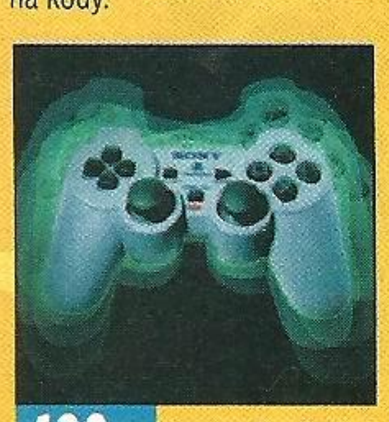
Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie! Dostępna w wersji PSX i PC.

24,90 zł KABEL RGB - SCART

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.

69 zł TORBA NA KONSOLĘ

Torba do przenoszenia konsoli zabezpieczająca przed ew. uszkodzeniami. Pasuje do PSX, DC i N64.



139 zł DUAL SHOCK

Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry! Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!

ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 9zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA PROMOCJA

Link Kabel	*29,90 zł*
Kabel RFU - adapter	*49 zł*
Sony MultiTap	*189 zł*
MultiPlayer Adapter	*129 zł*
Kierownica DUAL FORCE	*369 zł*
ACTION REPLAY	*99 zł*

Konsola PSX 7502 ***569 zł***
+ Dual Shock + polska instrukcja
+ drugi Joypad gratis
UWAGA! Oferta ograniczona!

Konsola PSX 9002 + torba	*629 zł*
Mysz	*59 zł*
Mysz Sony	*139 zł*
Karta pamięci 30 bloków	*65,90 zł*
Przedłużacze do Joypada	*29,90 zł*

39,90 zł **29,90 zł**

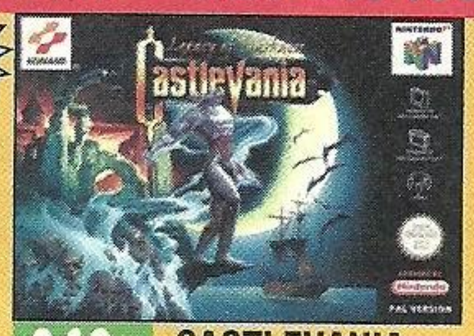
* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

NINTENDO 64

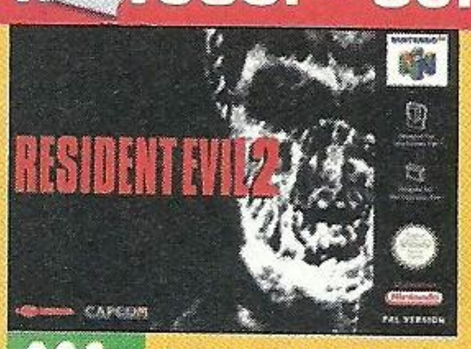
SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

299 zł DONKEY KONG 64

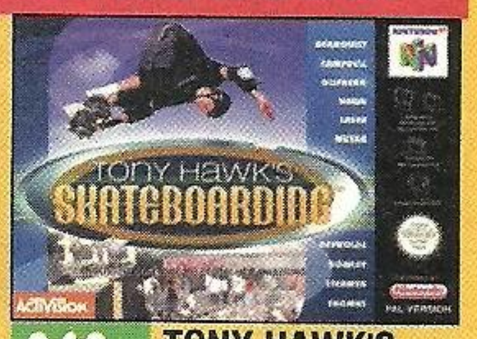


269 zł CASTLEVANIA Legacy of Darkness

269 zł TOP GEAR RALLY 2

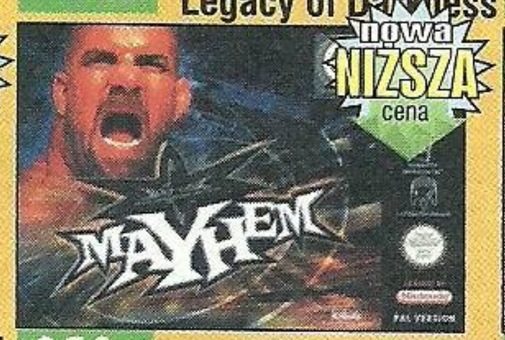


299 zł RESIDENT EVIL 2

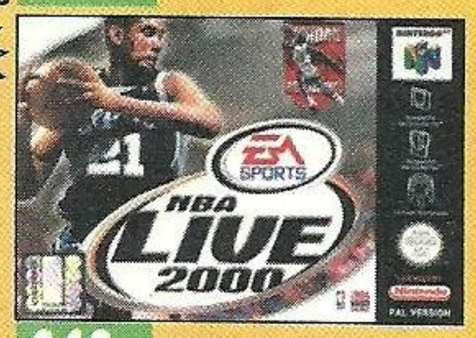


269 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

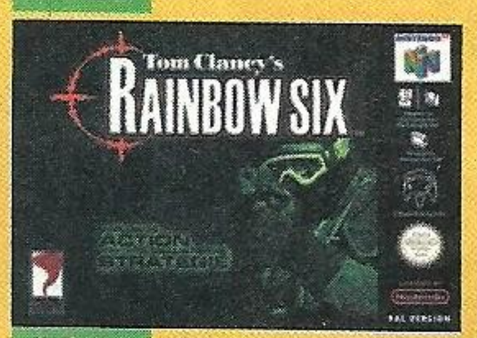
259 zł READY 2 RUMBLE BOXING



259 zł MAYHEM

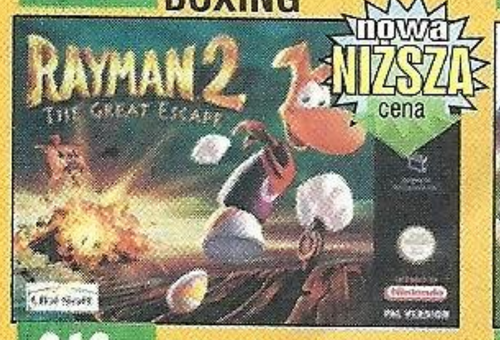


269 zł NBA LIVE 2000

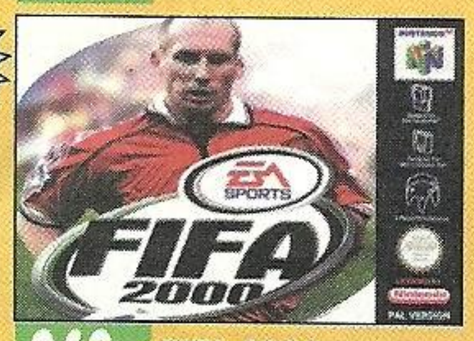


289 zł RAINBOW SIX

259 zł DESTRUCTION DERBY 64



219 zł RAYMAN 2



269 zł FIFA 2000

269 zł GEX 3 DEEP COVER GECKO

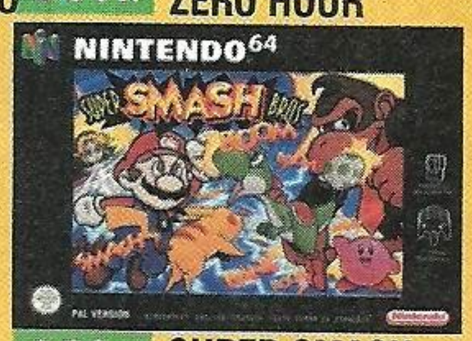
269 zł DUKE NUKEM ZERO HOUR

259 zł COMMAND & CONQUER

259 zł STAR WARS EPISODE 1 RACER

259 zł QUAKE 2

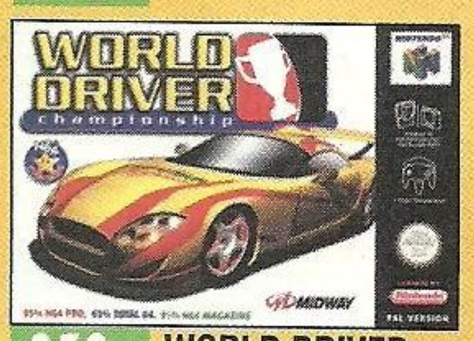
199 zł XENA WARRIOR PRINCESS



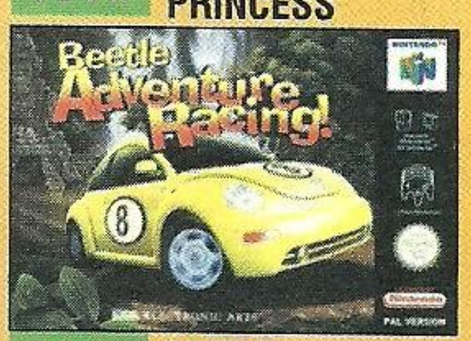
259 zł SUPER SMASH BROS

229 zł GOLDEN EYE 007

249 zł TUROK RAGE WARS



259 zł WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

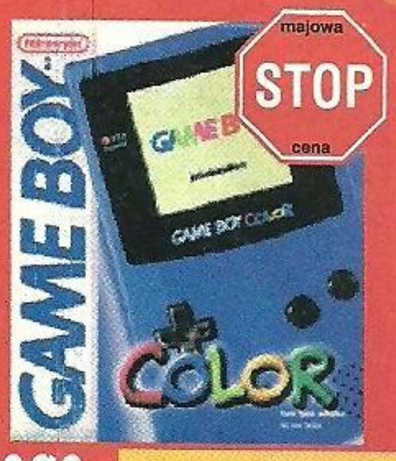


249 zł BEETLE ADVENTURE RACING

AKCESORIA:

Konsola N64	549
Karta pamięci 1M	49
Tremor Pak + karta pamięci	79
Joypad (oryginalny)	129

GAME BOY COLOR

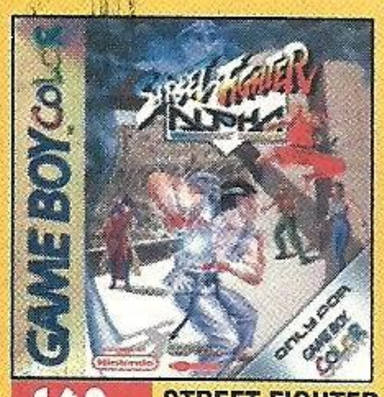


289 zł GAMEBOY COLOR

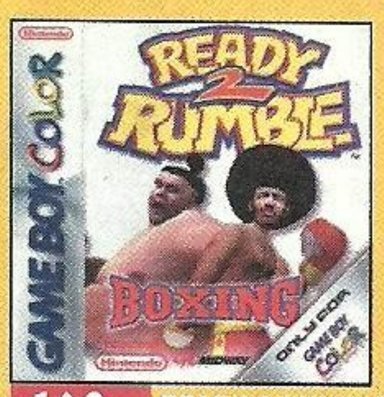
149 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

149 zł ARMORINES

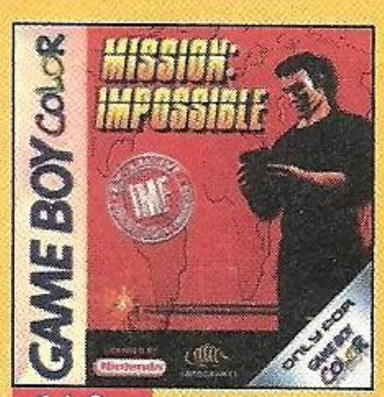
149 zł INTERNATIONAL TRACK FIELD



149 zł STREET FIGHTER ALPHA



149 zł READY 2 RUMBLE BOXING



149 zł MISSION: IMPOSSIBLE

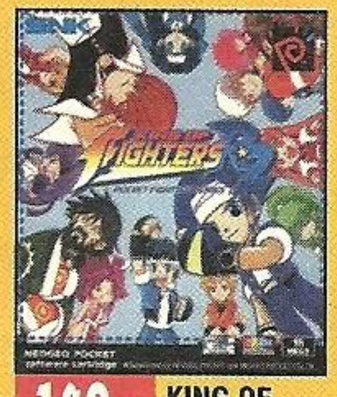
A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Kabelek do podłączenia konsol (pocket, zwykły, color)	*29,90 zł*
Lupa na ekran z podświetleniem	*29 zł*
Rumble Pak do GB Color	*59 zł*
Power Pak (akumulator + zasilacz)	*89 zł*
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba)	*119 zł*
Pudełko na 10 gier	*15 zł*

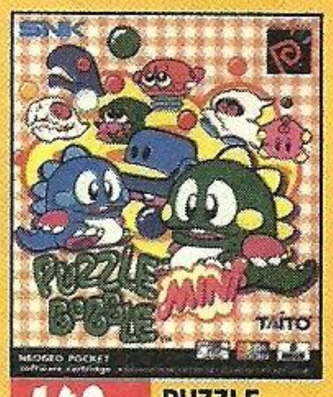
NEOGEO

339 zł NEOGEO POCKET

149 zł METAL SLUG



149 zł KING OF FINGHTERS 2



149 zł PUZZLE BOBBLE MINI

W ofercie ponad 10 tytułów

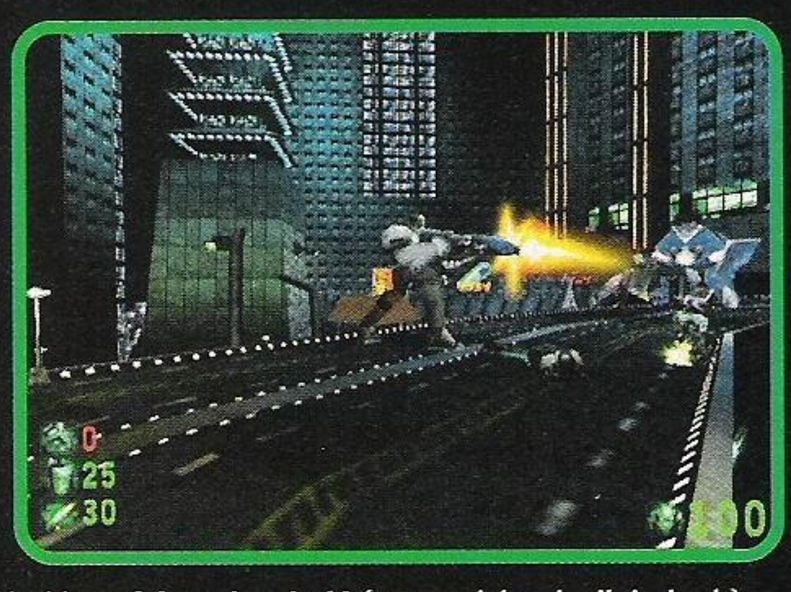
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

MediEvil 2

NEO PLUS

(c) 2000 Sony SCE

SLAVE ZERO to olbrzymi, opancerzony robot. Jest to prototyp superpotężnej machiny, zdolnej roznieść w pył całą armię. Przy pomocy oddziału kilkuset takich maszyn, dyktator SovKhan zamierza zapanować nad światem.



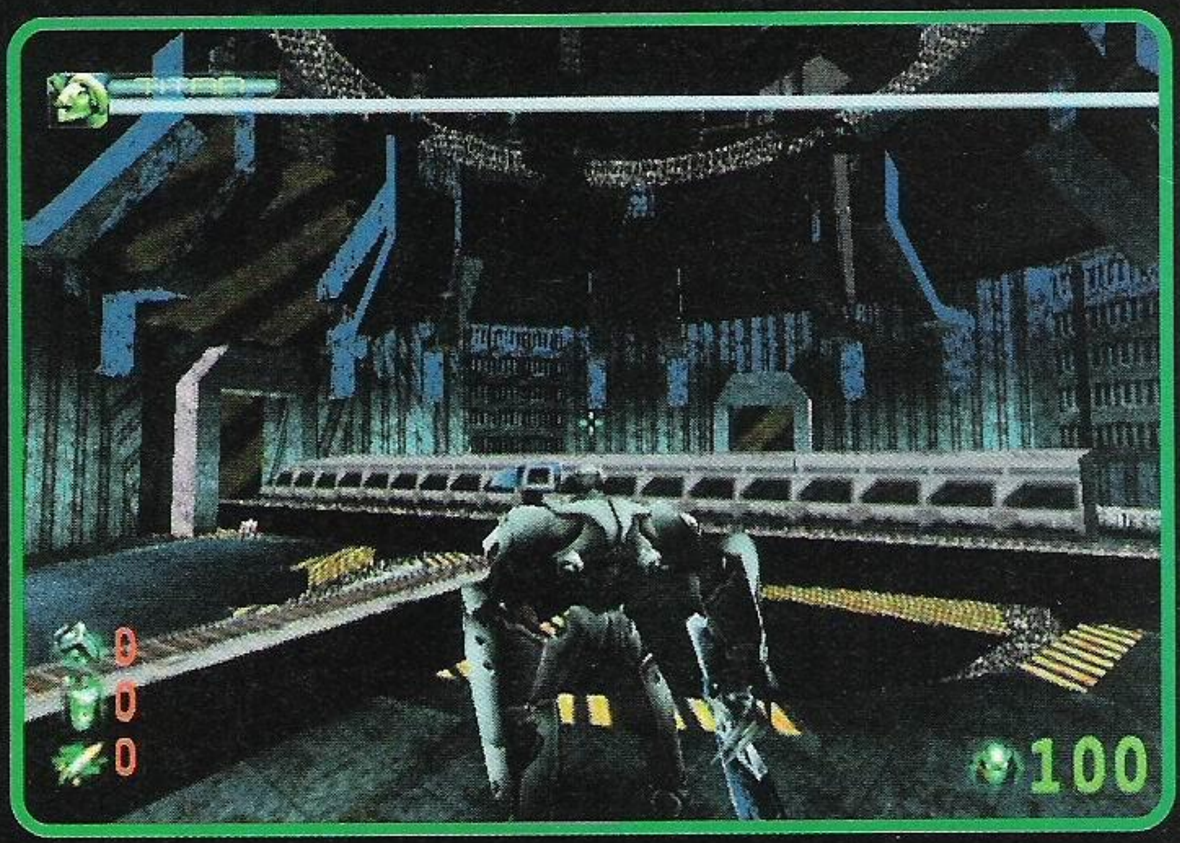
Na szczęście Strażnicy - ruch oporu przeciwko SovKhanowi - kradnie jednego ze Slave'ów. Jako Chad, młody pilot niesiony na skrzydłach swego oddania rebelii stawimy czoła nieprzyjacielskim jednostkom dążąc do konfrontacji z samym wielkim złym facetem.

Slave jest potężną maszyną. Potrafi biegać, skakać i strafe'ować na boki (na specjalnych silniczkach). Niemal czuć jego siłę gdy przebiega przez ciasne uliczki miasta. Szczególnie, gdy strzela z gigantycznego karabinu, bądź śle przeciwnikom kilka rakietek. Ci z kolei nie stanowią zbyt dużego wyzwania, ale lubią atakować w grupach. Wtedy trzeba już kombinować i szukać ochrony w miejskiej dżungli. O amunicję nie należy się martwić. Gdy zabraknie, można ją znaleźć na uliach. Można także natrafić na upgrade'y broni, wyciągając je z resztek pozostałych po nieprzyjaciołach. Broń naszego robota robi się coraz potężniejsza i w pewnym momencie jeden strzał potrafi zdemolować kawał miasta.

Zwolenników czystego strzelania zapewne ucieszy fakt, że gra jest kompletnie pozbawiona jakichkolwiek elementów przygodowych. Idąc przed siebie zawsze dojdziemy do celu, choć czasem trzeba będzie poszukać kolejnej drogi. Nie będzie zagadek ani zamkniętych drzwi, tylko czysta rozwałka. A tej naprawdę nie brakuje. Szczególnie, gdy do akcji wkroczą bossowie, nad pokonaniem których przyjdzie się trochę napocić.

Gra jest podzielona na misje, a o kolejnych zadaniach Chad jest informowany na bieżąco.

Ważnym aspektem SLAVE ZERO jest tryb multiplayer. Wprawdzie brakuje tak uwielbianej przez nas kooperacji, a w momentach, gdy na ekranie dzieje się zbyt wiele - trochę siada animacja. Jest za to deathmatch dla 2, 3 lub 4 osób. Widok przełącza się wtedy na fpp (z „oczu" robota). Przygotowano 10 multiplayerowych aren, na których spokojnie można tłuc się w roześmianym gronie. O ile mnie pamięć nie myli, jest to pierwsza gra na DC pozwalająca na taką zabawę, warto więc zwrócić uwagę na ten tytuł chociażby z tego powodu.



Gra utrzymana jest w cyberpunkowym, posępnym klimacie i tak też prezentuje się grafika. Tłem naszych zmagań jest futurystyczne miasto nocą ze wszystkimi jego aspektami - olbrzymimi budowlami, malutkimi samochodzikami poruszającymi się po ulicach i tak dalej. Wszystko jest wyraźne i solidnie oteksturowane, nic nie dorysowuje się w oddali. Robot rusza się świetnie (przypomina trochę Evę z Evangeliona). Szkoda tylko, że animacja przy kilku przeciwnikach i eksplozjach na ekranie potrafi czasem zwolnić. Dźwięk - z dobrymi lektorami i efektami - staje na wysokości zadania. Ogółem - klimat jest w porządku.

SLAVE ZERO to solidna pozycja. Być może nie na poziomie, którego oczekiwaliśmy po pierwszym zetknięciu się z grą, ale na pewno spokojnie można w nią zainwestować. Można też przełączyć widok z tpp (za plecami) na fpp (z oczu), przez co poniekąd otrzymujemy pierwszego shootera fpp na DeCe. Na pewno taka gra przyda się w stale rosnącej bibliotece tej konsoli.

Gulash

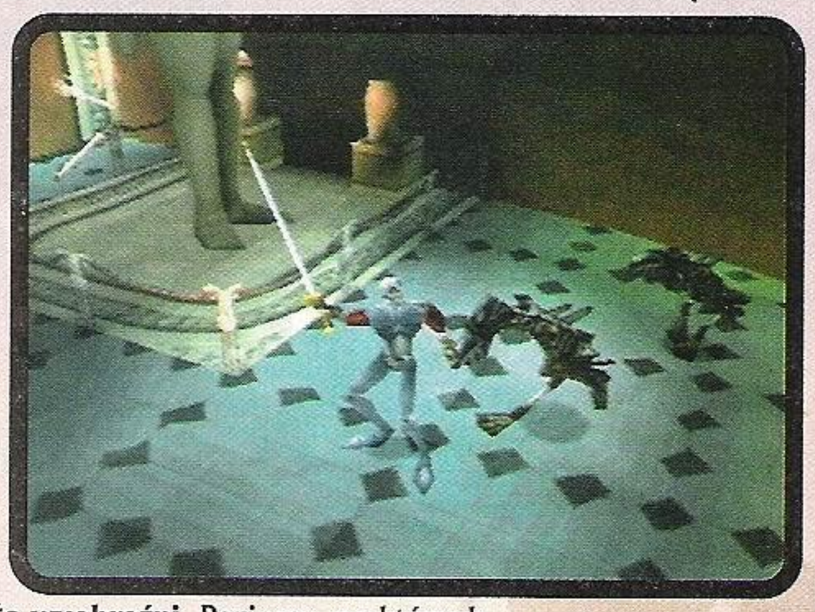
Dreamcast 6

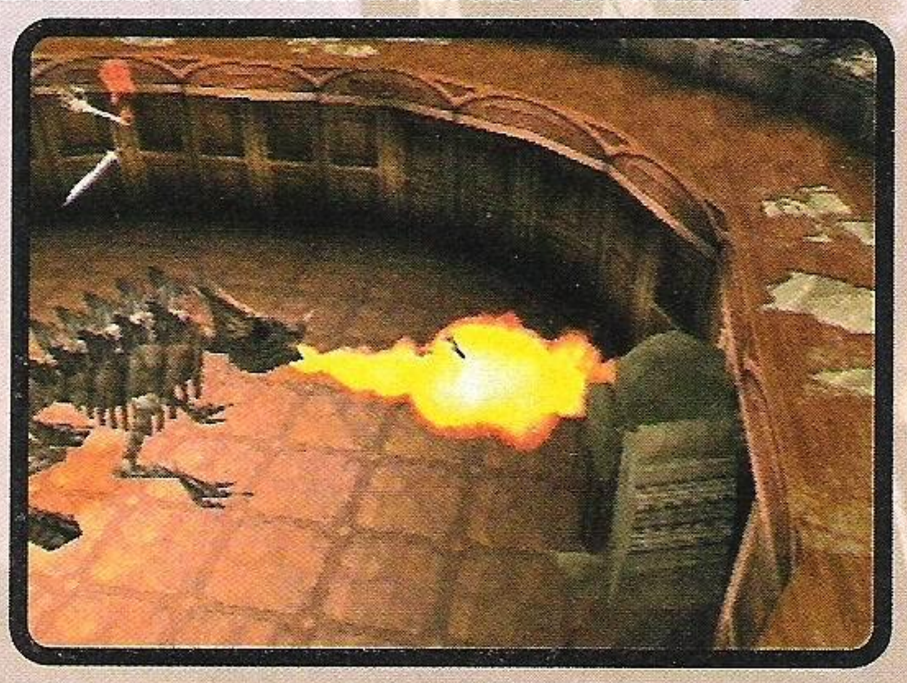
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Infogrames
Producent: Accolade
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Maj
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

MediEvil 2

PIERWSZĄ GRĘ LONDYŃSKIEGO ODDZIAŁU SONY - CAMDEN STUDIOS POWITALIŚMY Z OTWARTYMI RĘKAMI. I NIC W TYM DZIWNEGO. OTRZYMALIŚMY BOWIEM DOPRACOWANY WE WSZYSTKICH SZCZEGÓŁACH, ORYGINALNY I PRZEPEŁNIONY BAŚNIOWO-KOSZMAROWYM KLIMATEM KĄSEK WYRÓŻNIAJĄCY SIĘ NA TLE WSZELKICH POZOSTAŁYCH TYTUŁÓW Z GATUNKU TRÓJWYMIAROWYCH PRZYGODÓWEK DOSTĘPNYCH WÓWCZAS NA KONSOLE. A JAK JEST TYM RAZEM?





Na drugą część czekaliśmy dosyć długo i przez cały ten czas zadawaliśmy sobie pytanie - czy pierwsza część przypadkiem nie wyczerpała wszystkich dobrych pomysłów? Przecież znalazły się tam lokacje stylizowane na wszystkich znanych motywach baśniowych i horrorowych - opuszczony zamek, labirynt żywcem wyjęty z "Alicji w Krainie Czarów", poletko halloweenowych dyń, cmentarz, ponury las, alternatywna wersja Latającego Holendra...

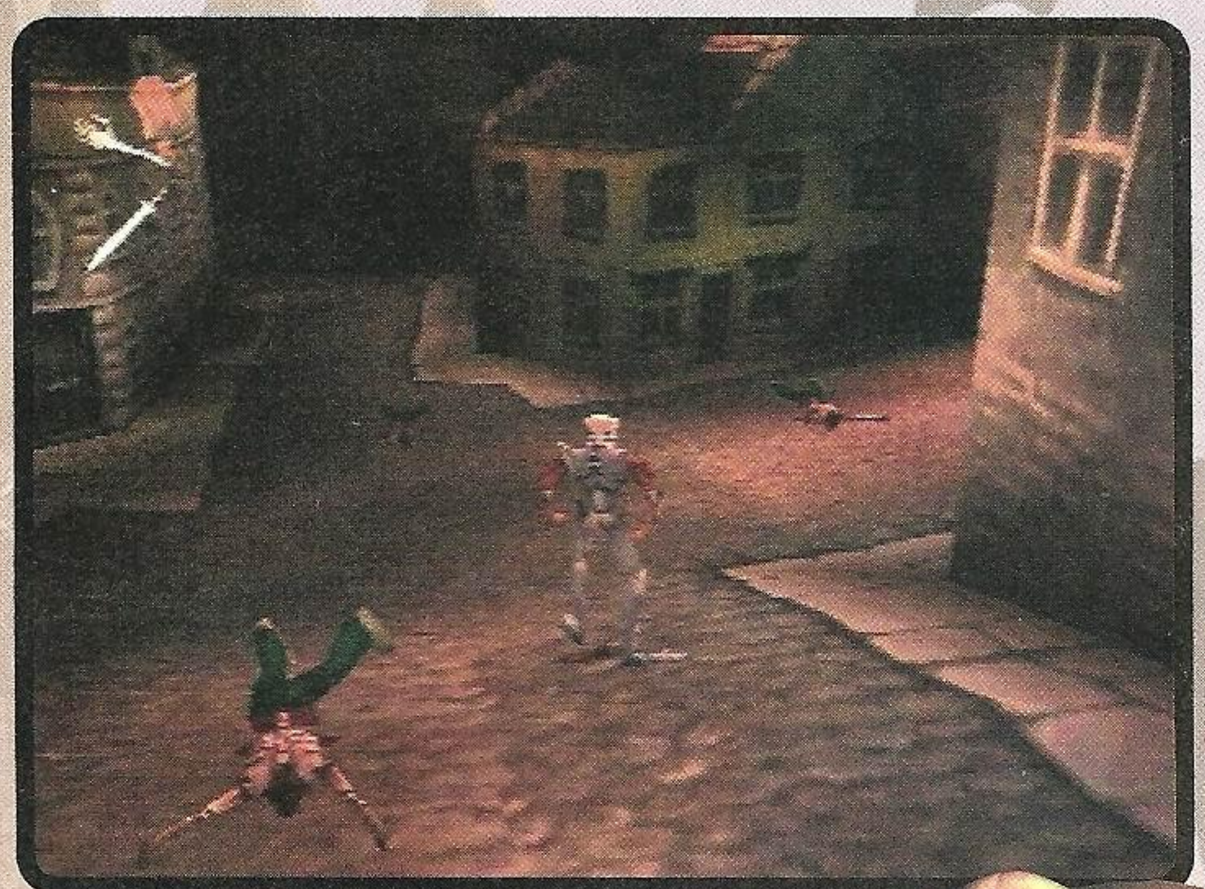
Na szczęście okazuje się, że autorom nie zabrakło wyobraźni. Poziomy, po których w pięćset lat po wydarzeniach w Gallowmere przyjdzie hasać sir Danielowi Fortesque są oryginalne (ale bardziej podobał mi się zestaw z pierwszej części) i mają własny klimacik. Tym razem bardzo widoczny jest motyw wiktoriańskiej Anglii z obowiązkowym poziomem rozgrywającym się w londyńskiej dzielnicy Whitechapel, po której hasał Kuba Rozpruwacz. Nie brakuje w nich ciekawych zadań, jednak autorzy nie wykonali specjalnie dużego kroku naprzód - elementy przygodowe występujące w kolejnych etapach są wariacją motywów z pierwszej części. Dobrym przykładem jest tu Kew Gardens zaludniony przez dynie na nóżkach, które pamiętacie z The Pumpkin Gorge. Na poziomie tym złowrogi Palethorn - główny przeciwnik z którym zmierzyć wlczy jednooki Danny - stara się zamienić ludzi w dynie. Naszym zadaniem jest więc atakowanie dyń próbujących zatruć ludzi oraz serwowanie odtrutki już zainfekowanym biedakom - odbywa się to na modłę ratowania swoich ludzi w końcówce jedynki, w Zarok's Lair. A jednak pojawiają się też takie perełki jak Dankenstein - poziom, w którym zbieramy na czas poszczególne części ciała aby zbudować olbrzyma, którym następnie sterujemy w prostym sześciorundowym symulatorku boksu. Bardzo sympatyczna sprawa.

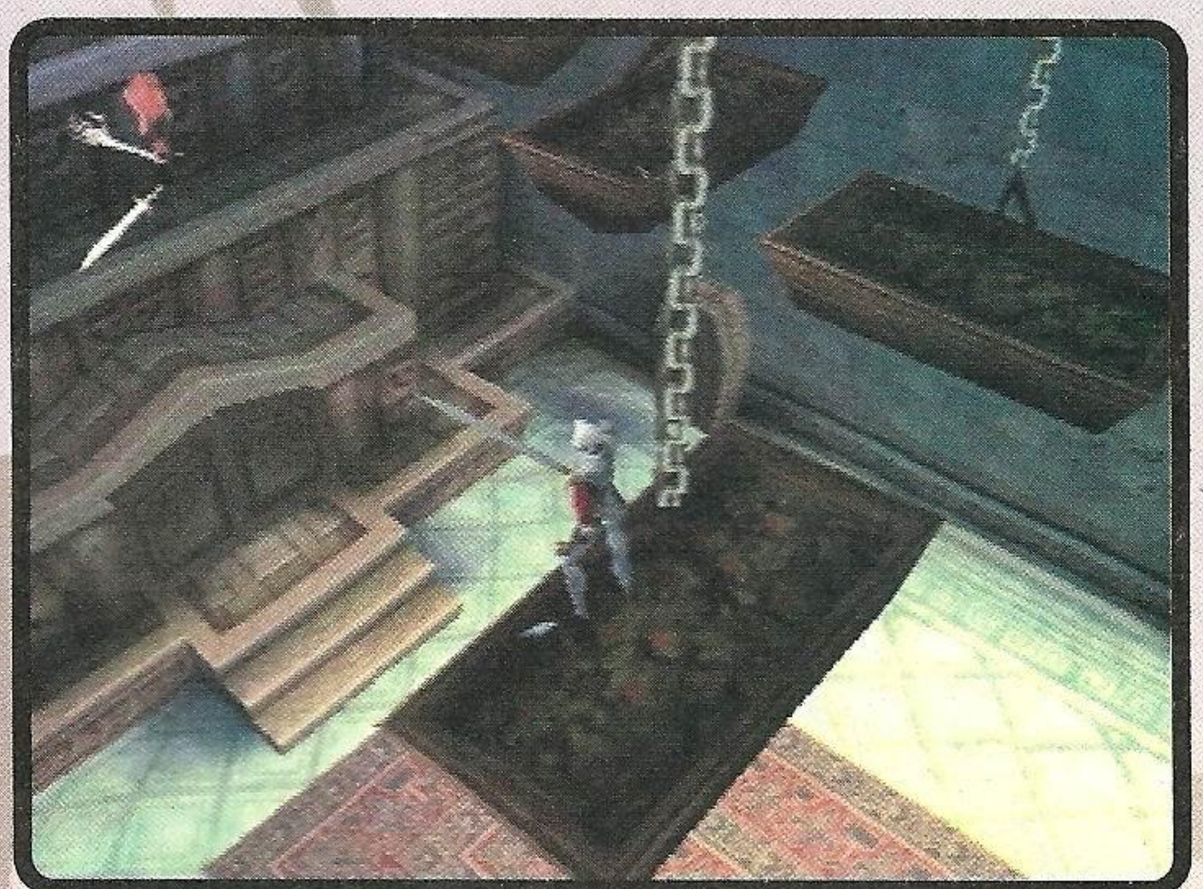
Przygoda zaczyna się w momencie, kiedy demoniczny Palethorn zdobywa zaginione stronice z księgi umarłych Zoraka - głównego złego z MEDIEVILA. Posiłkując się stronicami księgi, Palethorn ożywia dinozaury w lokalnym muzeum a także wskrzesza zmarłych, którzy ochoczo powstają z grobów. Tak się jednak szczęśliwie składa, że jednym z eksponatów muzeum jest bohater Gallowmere - Fortesque, który także zostaje przywrócony do życia. I staje przed misją pokonania Palethorna, zanim ten skompletuje wszystkie strony nekronomikonu.

Danny'emu pomaga profesor Klft. Co jeden-dwa poziomy Danny odwiedza jego laboratorium mieszczące się gdzieś pod Londynem i uzyskuje tam informacje na temat progresu, zdobywa nowe bronie w zamian za kielichy z duszami pokonanych (podobnie jak w pierwszej części, zbiera się je na poszczególnych levelach po załatwieniu odpowiedniej liczby wrogów) i wybiera kolejne cele wędrówki na projektorze. Jest też możliwość odwiedzenia zaliczonych już poziomów (aby podreperować energię lub odszukać kielich, którego zapomniało się zebrać wcześniej).

Techniczne aspekty gry nie zmieniły się ani na jotę. Danny wciąż porusza się na dokładnie tych samych zasadach. Potrafi chodzić, biegać, skakać, sidestep'ować (chociaż w MEDIEVIL nie korzysta się z tego udogodnienia) atakować na dwa sposoby (atak zwykły lub specjalny) oraz zasłaniać się tarczą (o ile ma się ją w ręku). Pojawiło się też udogodnienie pozwalające na ustawieniu sobie dwóch broni najczęstszego użytku i przeskakiwaniu pomiędzy nimi. Tak więc, poza tym ostatnim, drobnym wszak detalem wszystko po staremu?... Do czasu. Do czasu, aż Danny traci głowę.

Programiści wprowadzili urozmaicenie w postaci możliwości zdejmowania głowy i oddzielnego nią sterowania. Danny nie może jednak rzucać czaszką na prawo i lewo, ale potrzebuje do tego celu malutkich dłoni (takich jak ta z rodziny Addamsów), kręcących się po większości lokacji. Po





założeniu głowy na dłoń można sterować małym stworkiem i dostawać się do nieosiągalnych inaczej miejsc i odkrywania sekretów. Motyw ten nie wnosi jakichś nieprawdopodobnych zmian do rozgrywki, ale wydaje się bardzo na miejscu w dziwacznym i groteskowym świecie Medievila.

Szczęśliwie autorzy postanowili urozmaicić także arsenał środków, którymi posługuje się Danny. Większość z nich to powracające z przeszłości klasyki - miecz, miecz magiczny, kilka rodzajów tarcz, młot, topór do rzucania, kusza, kusza z płonącymi bełtami, błyskawica, ale pojawiły się także nowe rzeczy - pistolet i strzelba (obie z lejkowatymi lufami niczym z kreskówek o Rumcajsie), obrotowiec, laska (dobra do dźgania i ze specjalnym atakiem ogłuszającym), bomby do rzucania, super zbroja.... Trochę zawiodłem się na niewielu nowych broniach, ale stare na szczęście trzymają się mocno.

W grze zwiększył się poziom trudności, na szczęście jednak nie odbyło się to poprzez dorzucenie większej ilości elementów skakania nad wciąż śmiercionośną wodą (te akcje ze skakaniem po Ghost Ship w MEDIEVIL po prostu irytowały na maksa). Jest tego trochę, ale na szczęście da się przeżyć. W tym momencie musze jednak zwrócić uwagę na zawodząca w tych trudnych momentach skoków kamerę. Niestety czasami zmienia się perspektywa, z której pokazywana jest akcja - na przykład kiedy Danny pędzi po półce skalnej biegnącej naokoło pomieszczenia, kamera posuwa się za nim i co jakiś czas sama przemieszcza się, zakręcając na rogach. Niestety w tych momentach zmienia się lekko sterowanie i jeżeli nie nadążycie z korektą kierunku, bohater zwali się na swój szczerbaty pyszczek. A to zawsze kosztuje trochę energii. Czasami nawet - całe życie. W większości przypadków pracy kamery nie można nic zarzucić, można nawet do pewnego stopnia ustawiać ją samemu (i bardzo przydatny do rozglądania widok z oczu), ale są też niestety momenty, w których szwankuje.

No więc wrócę do motywu trudności. Główną przyczyna są przeciwnicy. Ci akurat obrodzili - są wampiry (z drakulopodobnym hrabią na czele), małe zielone głowy naskakujące na wszelkie możliwe istoty czyniąc je silniejszymi i zdecydowanie bardziej agresywnymi, małe dziewczynki, policjanci, mackowate stwory, wspomniane już dynie na nóżkach, starzy znajomi - zombiaki w różnych rodzajach, wskrzeszacze w cylindrach (ożywiają oni zombiaki - do czasu pokonania ożywieńców są oni nietykalni, natomiast podczas ponownego ożywiania stają się podatni na ataki), grube baby itd. W sumie potwory są rozmaite - po dwa-trzy rodzaje na każdą z lokacji, a w dodatku każdego z nich trzeba się uczyć. Inna taktyka przydaje się na druga baby, inna na te małe, zielone i bardzo irytujące główki. To uczenie się przeciwników, z ekstremalnymi przypadkami w postaci bossów jest bardzo fajne i pozwala na wgryzanie się w całą materię. Opracowywanie własnych metod pokonywania potworów i dobieranie adekwatnych broni jest o wiele ciekawsze niż eliminowanie coraz to nowych fal podobnych sobie wrogów. Chociaż na poziomie Whitechapel występują w absurdalnych dosłownie ilościach.

Same zagadki ze znajdywaniem ukrytych przedmiotów i używaniem ich w odpowiednich miejscach są raczej proste i nie powinniście mieć z nimi kłopotów. Graficznie, MEDIEVIL 2 nie posunął się zbyt daleko do przodu. Nie ma w tym nic złego - pierwsza część prezentowała przecież zabójcze wręcz poziomy z barwną i nastrojowa grafiką. Ale trochę żałuję, że nie zmieniły się nawet efekty graficzne. Sądzę, że engine pierwszej gry został wykorzystany w całości. Trochę szkoda, bo nawet efekty biegania przez wodę czy wyparowywania dusz wyglądają identycznie. Z powodu wykorzystania tych samych rozwiązań powtórzyły się błędy z przenikaniem polygonów - nie nagminnym, ale na tyle częstym, że zauważalnym. Dźwięk także nie odstaje od pierwszej części, ale tutaj naprawdę nie oczekiwałem niczego więcej. Utwory instrumentalne są doskonale zgrane ze sceneriami i świetnie ilustrują wydarzenia na ekranie. Trochę surowo dobrani zostali lektorzy - wódz prymitywnego ludu z poziomu The Sewers jest słaby, profesor i Danny także nie najlepiej. No tutaj czuć różnice, tym bardziej, jeżeli w pamięci ma się świetnych lektorów z Hall of Heroes z pierwszej części. Reszta dźwięków - odgłos miecza uderzającego w ścianę czy przecinającego zombiaki - żywcem wyrwane z jedynki.

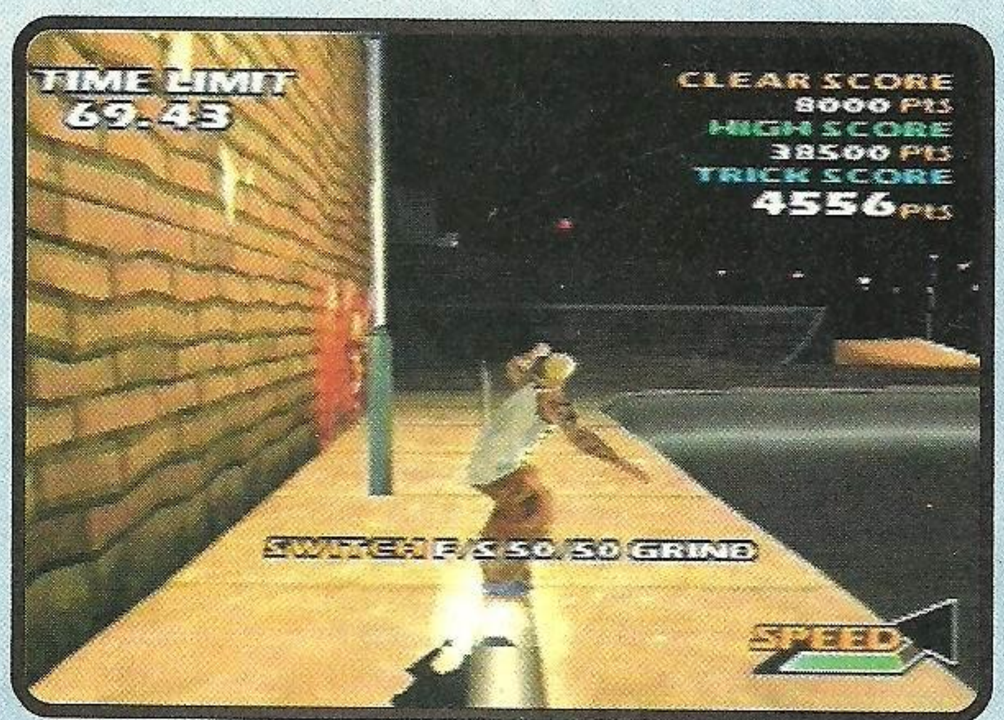
Podsumowując, MEDIEVIL 2 jest kontynuacją wierną. Jeżeli chodzi o utrzymanie baśniowo-burtonowskiego klimatu (idźcie na "Jeźdźca bez Głowy" jeżeli nie znacie jeszcze tego reżysera) - to bardzo dobrze. Ale technologicznie - już trochę mniej. Mimo wszystko jednak, polecam tę grę jako bardzo oryginalną i wartościową pozycję. Tym bardziej, że w swojej dyscyplinie jest bezkonkurencyjna. Szkoda tylko, że na 9-10 godzin.

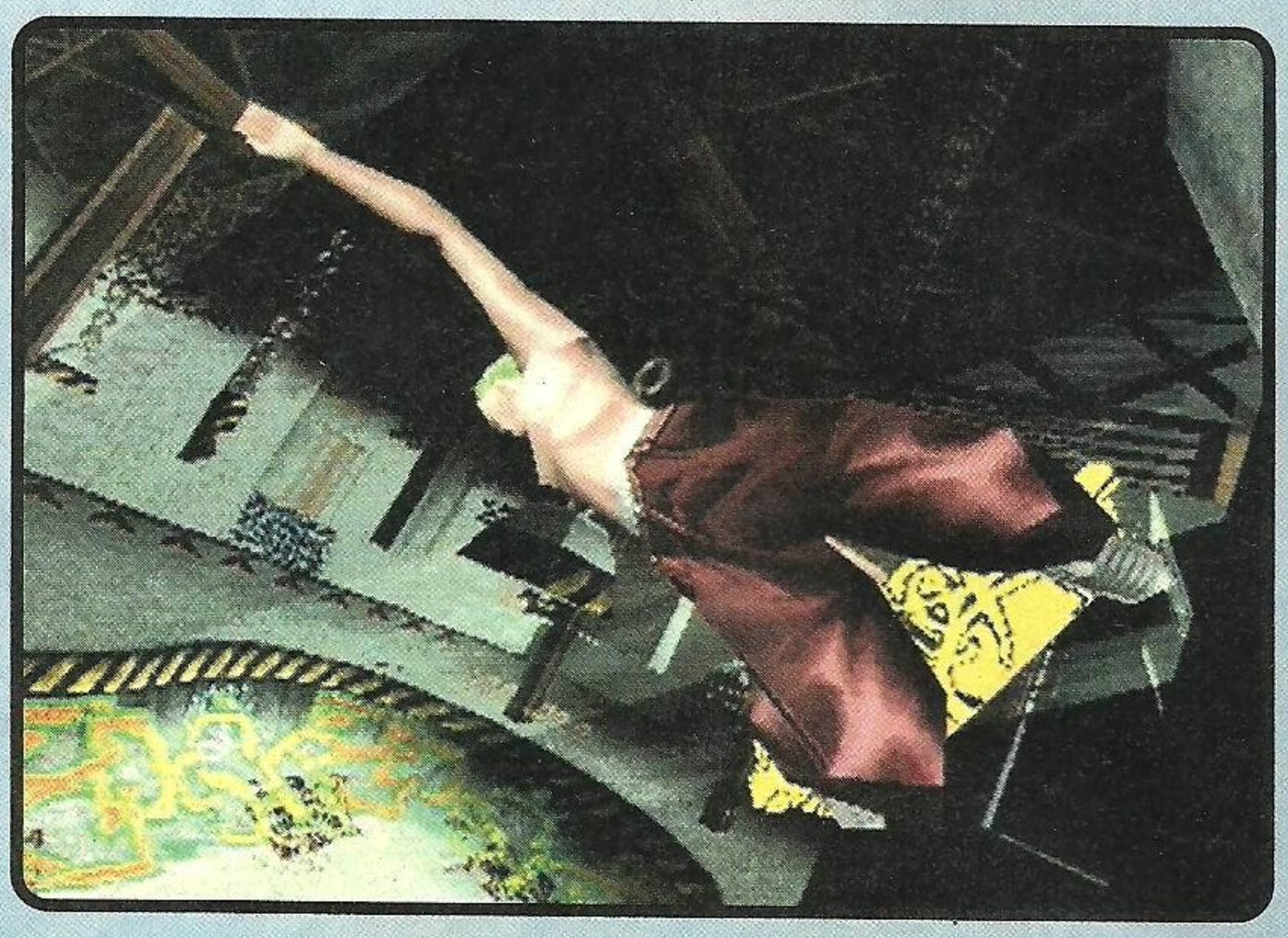
Banan

PlayStation 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: Camden
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock





STREET SK8ER był pierwszą grą na PlayStation traktującą o najchłodniejszej z chłodnych dyscyplin sportów ekstremalnych. Sama gra nie była może wybitna, ale spełniła swoje zadanie - przetarła szlak.

Hmmm....

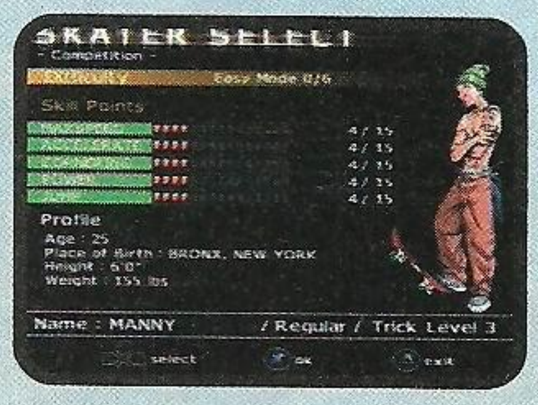
Zrobienie wiernego (i grywalnego) symulatora jazdy na desce jest niemożliwe. W jaki bowiem sposób jesteśmy w stanie kontrolować DWIE nogi i ciężar ciała zaledwie JEDNYM padem? Podczas wykonywania najprostszego nawet triku pracujemy obiema nogami, każdą z nich wykonując inny ruch. Czyli potrzebny nam jest pad kierunkowy dla każdej z kończyn. Do tego dochodzą jeszcze przyciski odpowiadające za tak zwane kopanie deski oraz trzeci pad kierunkowy do przenoszenia ciężaru ciała...uuuhh.

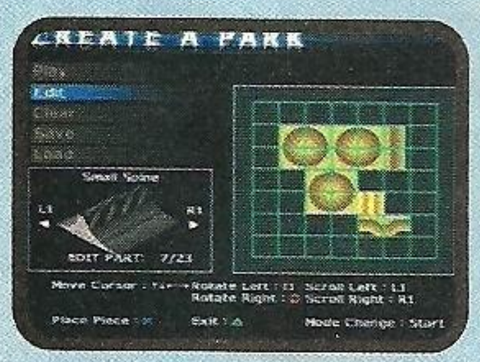
Greetzy dla wszystkich, którzy wiedzą co to deska, a w szczególności dla Konrada z Kraka (elo!) [Nol]

STREET SK8ER 2

Podczas produkcji "symulatora" skatera autorzy muszą odpowiedzieć sobie na proste pytanie: czy robimy grę dla maniaków czy zwykłych ludzi. Nikt dla garstki fanatyków ryzykować nie będzie, więc wszyscy uderzają w drugą grupę odbiorców. Z tą jednak różnicą, iż niektórzy chcą zachować choć odrobinę realizmu (TRASHER SKATE AND DESTROY), inni raczej tylko pozory (TONY HAWK'S SKATEBOARDING), a jeszcze jedni lubią robić fantastykę. I to właśnie do nich zaliczyć można Microcabin, autorów STREET SK8ER 2.

Sama gra skateboarding traktuje bardzo arcade'owo. Głównym celem jest pokonywanie kolejnych checkpointów, a po drodze czesanie trików w celu zdobycia wymaganej liczby punktów. Jak zapewne wiecie, jazdę na desce można podzielić na tzw. street oraz vert. Street to ulica, czyli ślizganie się po wszelkiego rodzaju murkach i rurkach, a vert to quarter- i halfpipe'y oraz skocznie. Wbrew tytułowi, w STREET SK8ER 2 nacisk położono głównie na triki rampowe, a te "stritowe" mimo że obecne, pozostawiają wiele do życzenia (poza tym dla każdego skatera są takie same). Z kolei na rampie nasi deskarze potrafią czynić cuda. Każdy z dziesięciu wymyślonych przez autorów skaterów (możemy wybierać od ostrego kolesia z Bronxu, przez pozera mieszkającego w Londynie na ciepłej sztuni z zimnego Vancouver kończąc) oprócz wyglądu ma charakterystyczny zestaw trików vertowych. Wykonywanie ich nie powinno być problemem dla nikogo, a w razie kłopotów zawsze można włączyć drugi, całkowicie uproszczony system sterowania. Same "trixy" wyglądają kosmicznie i są całkowicie nierealne, podobnie jak zachowania skejterów twardo stojących po manewrach, które np. w Tony Hawk's Skateboarding zakończyłyby się efektowną glebą. Warto dodać, że cała ekipa jeździ na deckach Powella (jest ich 27), a ubiera się we wdzianka Sessions i okularki Dragon.





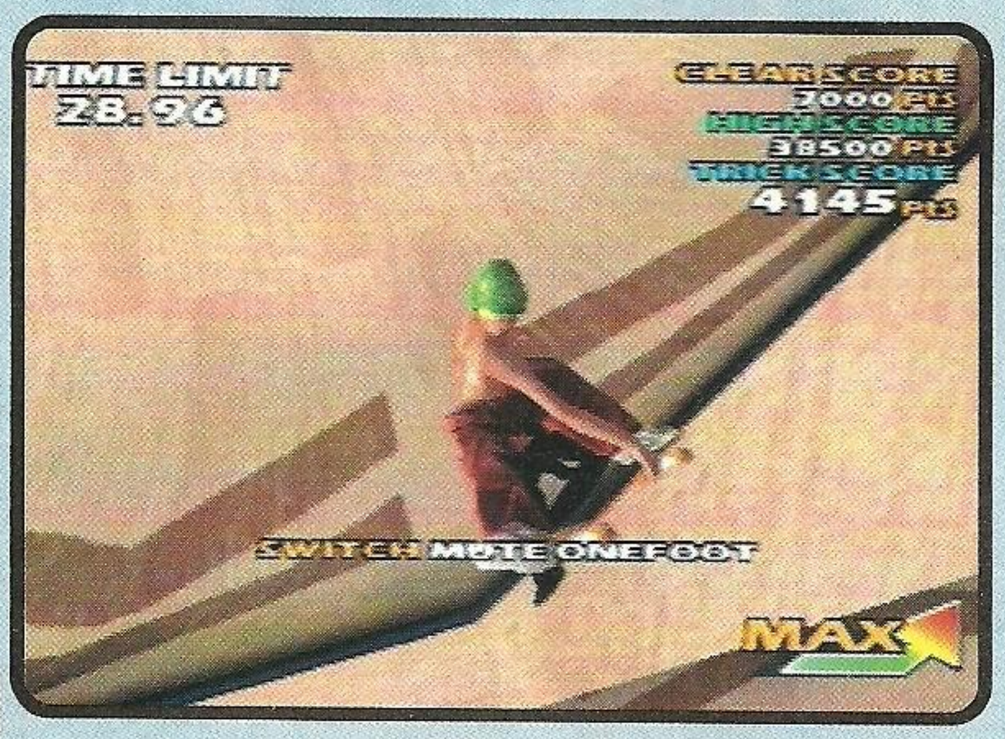
Design leveli i oprawa graficzna stoi na przyzwoitym poziomie. Tekstury zostały dobrze dobrane, nie ma mowy o łamaniu się polygonów. Pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że gra pracuje w podwyższonej rozdzielczości. Kolejne etapy, a jest ich razem dziesięć, to po prostu "delikatnie" obłożone przeróżnymi skejtowymi sprzętami ulice wielkich miast, albo skateparki. W ten sposób podczas gry przyjdzie nam odwiedzić Waszyngton, Miami, San Francisco, Londyn oraz Moskwę (można grindować nawet na lufie czołgu!!!). Szkoda tylko, że czasem (i to nawet przy bardzo małych lokacjach) framerate spada drastycznie i gra zaczyna skakać jak żabka.

O muzyce i SFX'ach złego słowa nie powiem, bo są okey, a nawet bardzo okey. Muzyka to oczywiście skejterski punkrock.

Ciekawym dodatkiem do gry jest edytor leveli. Dzięki temu banalnemu w obsłudze narzędziu możemy stworzyć skatepark swoich marzeń, a następnie sprawdzić go na przykład z kolegą, bo opcja multiplayer (zarówno split screen jak i link) jest obecna. Szkoda tylko, że animacja zaczyna chrupać i praktycznie nie da się grać...

STREET SK8ER 2 to gra adresowana raczej do amatorów arcade'owej rozrywki. I to rozrywki całkiem niezłej, bo jest to dobry produkt. Mnie osobiście najbardziej przeszkadzała rwąca animacja i czasami przegięte akcje w stylu: pacjent leci na twarz, a tu nagle staje na desce i jedzie dalej. Tak więc hardcore'owi fani skateboardingu powinni wybrać raczej TONY'ego lub TRASHERA, a "Ulicznych" zostawić masom. Jest jednak jedna rzecz, której inne "skejtówki" mogą tylko pozazdrościć - najdłuższe i najbardziej fachowe intro jakie widziałem. Dla niego i outra (te gleby mnie n-i-s-z-c-z-ą!) powinniście STREET SK8ER 2 chociaż zobaczyć.

Lord of da board - Nol

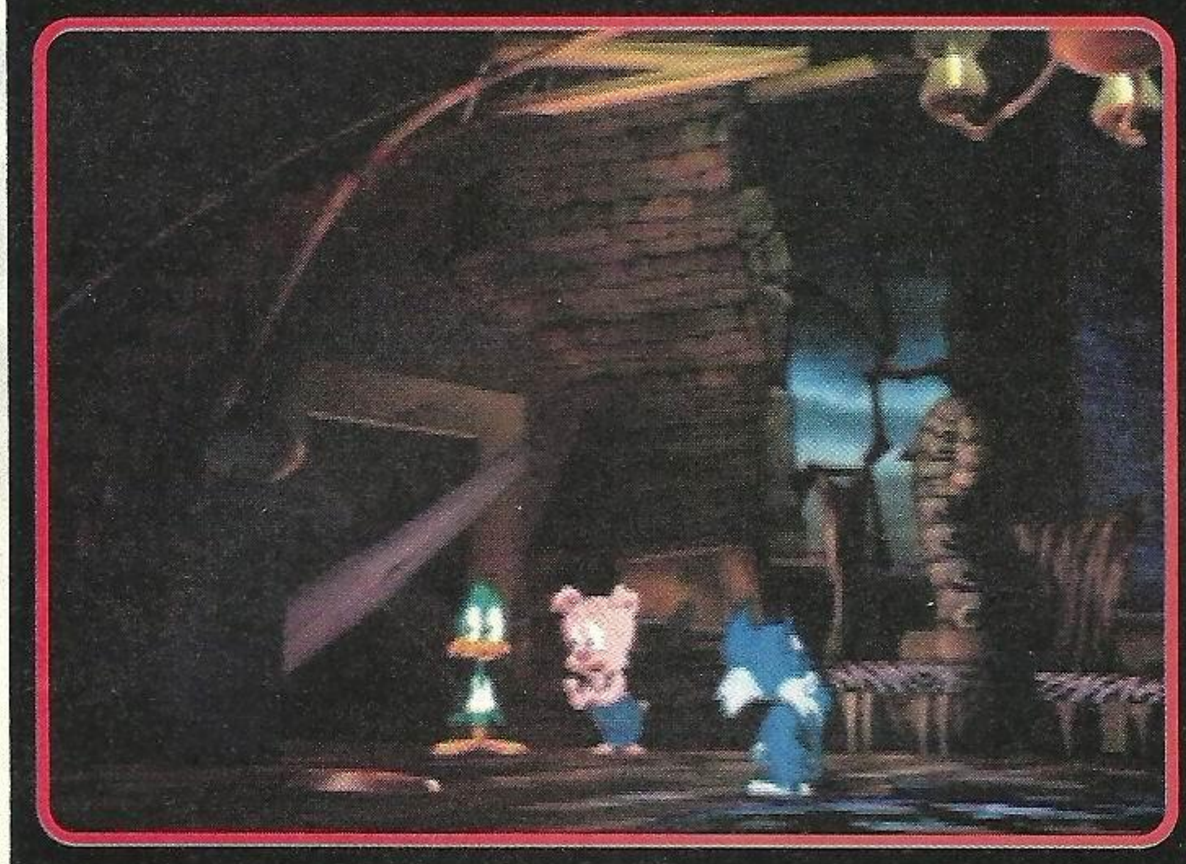


PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Microcabin
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Link Cable

TOONENSTEIN
Dare to Scare



Pisane z myślą o dzieciach baśnie braci Grimm uważane są za jedne z najbardziej krwawych przekazów w historii literatury. Są jednak kanonem... i to inspiruje twórców filmów i gier również przeznaczonych dla młodego odbiorcy.

Epicki horror pod tytułem "Frankenstein" wydał się jednak zbyt dorosły - dlatego zapewne Warner Bros postanowił przerobić go na grę bardziej dostosowaną do poziomu małoletniego gracza.
I tak, mamy złą baronową von Toonenstein, pragnącą stworzyć potwora. Brakuje jej jeszcze mózgu, którym mogłaby go obdarzyć. Na szczęście udaje jej się zwabić do zamku Plucky'ego i Hamtona, znanych bohaterów Tiny Toons. Zostają oni uwięzieni w zamku, a ich zadaniem staje się odnalezienie baronowej i pokonanie jej. Klasyczne, prawda?
Gra jest naprawdę stworzona z myślą o najmłodszych, toteż starsi gracze mogą się trochę nudzić. Sterujemy bowiem krokami kota baronowej Furballa, któremu już znudziło się mieszkanie w zamku. Naszym celem na każdym z pięciu poziomów zamku jest dostarczenie prądu do windy mającej przewieźć nas na kolejne piętro. Czas urozmaica nam szukanie Hamtona, który ucieka z wrzaskiem na widok byle czego i strzelanie do latających bomb i lasek dynamitu. Akcja toczy się dość wolno, w sam raz na poziomie ośmiolatka.
Na pochwałę zasługuje animacja postaci - Plucky i Hamton zachowują się dokładnie tak, jak w kreskówkach. Sam zamek również wygląda bardzo ładnie, ale stanowi nieinteraktywne tło i przechodzenie z lokacji do lokacji zawsze odbywa się w ten sam sposób. Wnętrza są jednak ciekawie pomyślane i pełne śmiesznych drobiazgów - w jednym z akwariów widzimy konika morskiego i rozgwiazdę w kowbojskim kapeluszu, na cmentarzu z grobu podnosi się

malutki Elvis i gra na gitarze...
Zamek jest naprawdę rozbudowany i zwiedzanie go z pewnością jest przyjemnością dla dzieci, tu jednak pewien mankament. Otóż w tej grze można przegrać, i to właściwie dopiero na końcu. Dorosły gracz pogodzi się z tym, ale nie wyobrażam sobie dziecka, które przyjmie to ze stoickim spokojem...
"Toonenstein - dare to scare" z pewnością jest dobrym tytułem i można się nim pobawić dłuższą chwilę. Wyszukiwanie wszystkich smaczków i odniesień do innych produkcji Warnera może zająć ładne parę godzin, a to dużo jak na grę dla dzieci. Twórcom udało się stworzyć grę przemawiającą do wyobraźni dziecka, ale nie negującą jego inteligencji. Zamiast kolejnego nudnego platformera dostaliśmy uproszczoną przygodówkę z cieszącą oko grafiką i znanymi bohaterami. Brawo!

Anek

PlayStation **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Sony
Producent: Warner
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

GAUNTLET™
LEGENDS

Odgrzewanie starych "sprawdzonych" pomysłów w grach rzadko kiedy wychodzi im na dobre. Ta prawda potwierdza się po raz kolejny...

Z tej pozycji wieje stęchlizną umysłową twórców jak ze starych lochów, czyli nieodłącznego atrybutu wszelkich gier kuszących klientów magicznym słówkiem "fantasy". Nie wiem dlaczego wszystkie gry traktujące o bohaterach walczących ze złem muszą mieć tak fatalną fabułę, a od gracza wymagają wysiłku umysłowego porównywalnego z przełączaniem kanałów w telewizji.
Ale w TV jest przynajmniej szansa na znalezienie czegoś godnego uwagi.
W GL nie znajdziesz nic co by mogło cię zainteresować na dłużej niż półgodziny. Chyba nie tego pragniesz za swoje ciężko uzbierane pieniądze, prawda?
Zaczyna się standardowo: czarnoksiężnik wezwał potężnego demona i nie zdołał nad nim zapanować. Uwolniony demon zaczął rozrabiać, a twoim zadaniem jest uwolnić świat od jego uprzykrzonej obecności. Intryga po prostu zapiera dech w piersiach. Aby tego dokonać powinieneś wcielić się w jedną z czterech dostępnych klas postaci: wojownik, czarodziej, walkiria i łuczniczka. Wybór jest nie istotny, gra się tak samo magiem jak i wojownikiem - chodzisz, rozwalasz hordy przeciwników, zbierasz, otwierasz przejścia do zamkniętych rejonów poziomu itd. itp.
Główne zadanie polega na zebraniu trzynastu runów, aby móc stanąć do walki z głównym przeciwnikiem. Koszmar i nuda do kwadratu. Po pierwszym poziomie, gra może cię zaskoczyć co najwyżej nowymi rodzajami marniutko wykonanych potworków.
Graficznie nie jest może najgorzej, bardzo płynnie, choć bez fajerwerków. Wszystko jest prosto przedstawione aby gracz nie miał żadnych wątpliwości co do czego służy. Muzyczka ma pewien urok i raczej nie przeszkadza, ale efekty dźwiękowe są nieciekawe.
Gra wywodząca swe korzenie z zamierzchłych czasów po raz kolejny nie sprawdziła się w nowej rzeczywistości. Nudna i powtarzalna rozgrywka nie bawi nawet przy pierwszym spotkaniu,

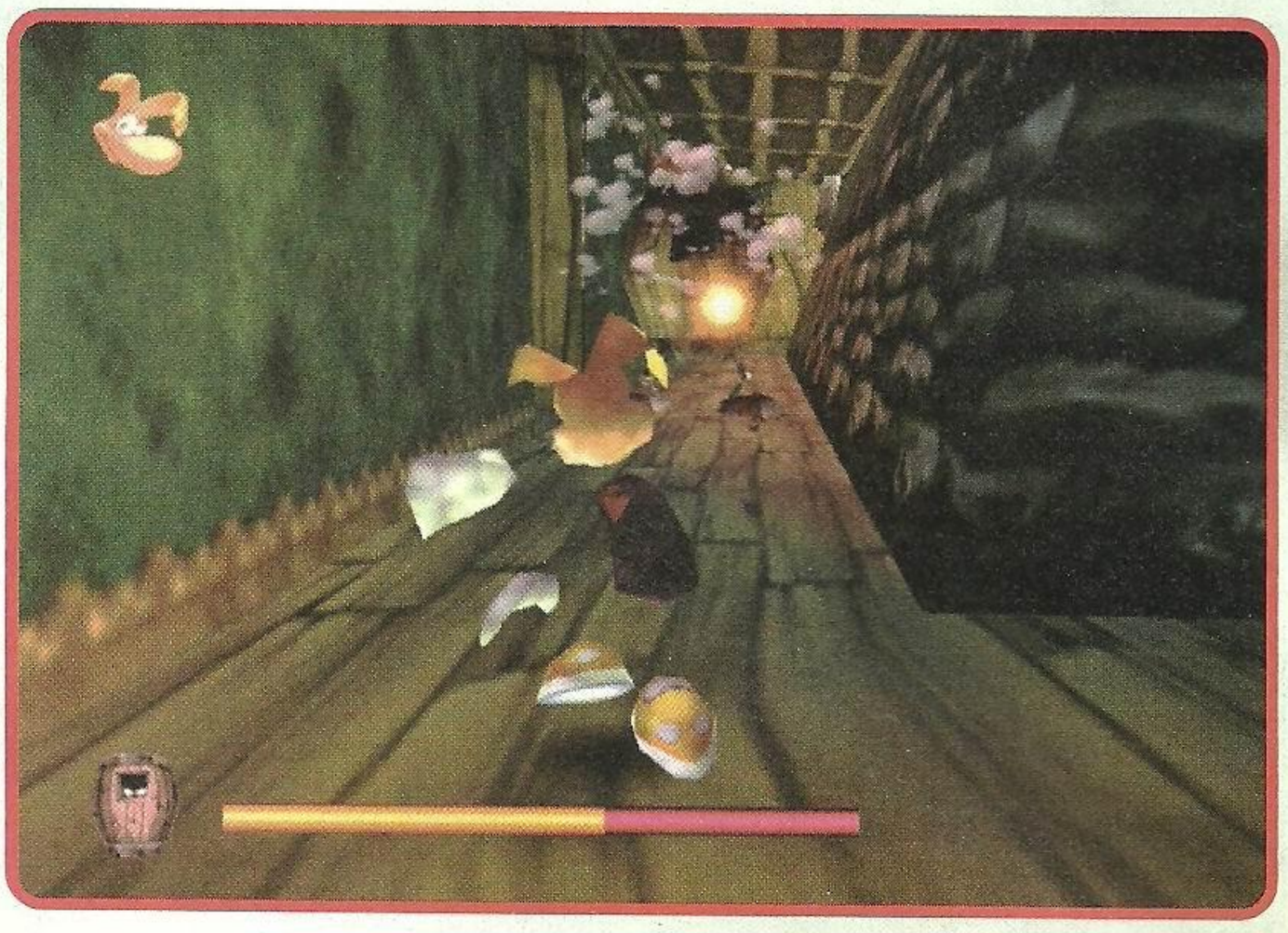
po kwadransie wywołuje odruchy wymiotne, a co może spowodować przy dłuższym kontakcie wolicie nie wiedzieć. Mogę was tylko zapewnić że TO bardzo boli.

Marcellus

PlayStation **4**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 3

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock



RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

Czyli ktoś zjadł jeża... Tak, tak - zgodnie z tym, co przewidywałam grając w Raymana 2 na N64, wersja na DC zmiotła Sonika i jego bandę z powierzchni Ziemi.

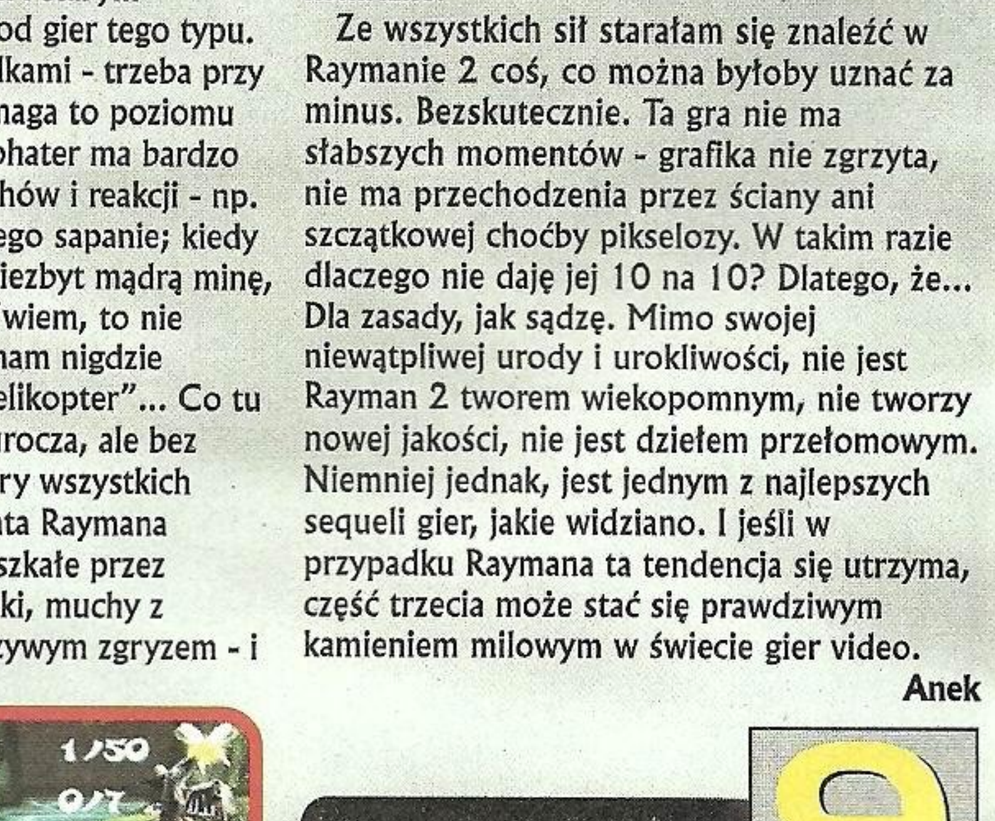
Trochę nie wiem, co napisać - przecież rozpływałam się już w zachwytach nad tym tytułem, więc teraz niewiele mam do dodania. To wciąż ta sama gra - jest jednak różnica. Pomijając różny poziom graficzny wersji na DC i N64, w przypadku DC jest to dopiero drugi tytuł tego rodzaju i może dzięki niemu więcej graczy przekona się do konsoli - nawet jeśli ktoś nie jest wielbicielem platformówek, powinien przynajmniej spojrzeć na Raymana, a z pewnością się nie zawiedzie.

Dla tych, którzy niewiele wiedzą o tej grze, kilka słów wprowadzających w temat. R2 to trójwymiarowy platformer, gdzie sterujemy poczynaniami zabawnego blondwłosego kolegi, którego ręce i nogi zdają się żyć własnym życiem (kiedy zostawicie go na chwilę samego, zobaczycie, jak można kozłować własnym tułowiem). Nasz bohater będzie musiał podróżować przez wiele krain, zanim wreszcie uda mu się ostatecznie pokonać wszystkich przeciwników i głównego bossa.

Jego (bohatera a nie bossa, ma się rozumieć) sprzymierzeńcami staje się cała gromada sympatycznych stworów, porozumiewających się za pomocą mruknięć, chrząknięć i sapnięć. Bardzo dobrze, że ten efekt - w N64 uzasadniony dodatkowo ograniczoną pojemnością cartridge'a - nie został zastąpiony w wersji DC prawdziwymi głosami; te odgłosy dodają komizmu i tak już bardzo wyrazistym postaciom.

Całe szczęście, że w obliczu braku konkurencji żaden decydent w Ubisofcie nie postanowił pójść na łatwiznę z R2. Wręcz przeciwnie - gra jest dopieszczona w każdym calu, dodano też specjalne poziomy oraz mini grę w trybie multiplayer. Niestety, żeby się do nich dostać, najpierw trzeba podłączyć się do internetu i wejść na oficjalną stronę Raymana, co w Polsce jest co najmniej skomplikowane.

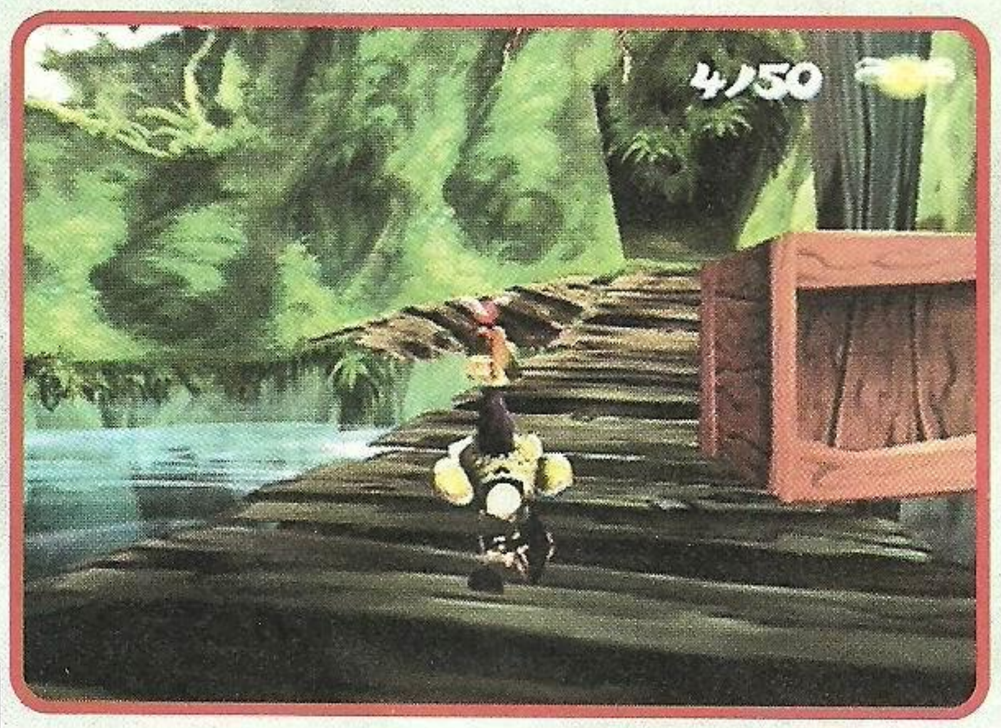
Grafika w R2 jest po prostu wspaniała - płynna, kolorowa i miła dla oka.



Spodoba się chyba nawet największym malkontentom. Nie jest to jednak największa zaleta tej gry. R2 jest odpowiednio skomplikowany, aby wydać się interesującym zarówno dzieciom zaczynającym dopiero swoją przygodę z grami, jak i starym wyjadaczom, specjalistom od gier tego typu. Zagadki są naprawdę zagadkami - trzeba przy nich pomyśleć, ale nie wymaga to poziomu doktoratu z logiki. Nasz bohater ma bardzo zróżnicowany wachlarz ruchów i reakcji - np. kiedy się wspina, słychać jego sapanie; kiedy leci machając uszami, ma niezbyt mądrą minę, jakby chciał powiedzieć - "wiem, to nie wygląda najlepiej, ale nie mam nigdzie kieszeni na kieszonkowy helikopter"... Co tu dużo mówić, gra jest przeurocza, ale bez nadmiernej słodkości, zmory wszystkich platformówek. Twórca świata Raymana stworzył uniwersum zamieszkałe przez plączące się bez celu motylki, muchy z wytrzeszczem, piranie z krzywym zgryzem - i wcale nie wygląda to na katalog zwyrodnień, bo każde widziane zwierzątko jest nieodparcie komiczne.

Ze wszystkich sił starałam się znaleźć w Raymanie 2 coś, co można byłoby uznać za minus. Bezskutecznie. Ta gra nie ma słabszych momentów - grafika nie zgrzyta, nie ma przechodzenia przez ściany ani szczątkowej choćby pikselozy. W takim razie dlaczego nie daję jej 10 na 10? Dlatego, że... Dla zasady, jak sądzę. Mimo swojej niewątpliwej urody i urokliwości, nie jest Rayman 2 tworem wiekopomnym, nie tworzy nowej jakości, nie jest dziełem przełomowym. Niemniej jednak, jest jednym z najlepszych sequeli gier, jakie widziano. I jeśli w przypadku Raymana ta tendencja się utrzyma, część trzecia może stać się prawdziwym kamieniem milowym w świecie gier video.

Anek



Dreamcast **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: UBI Soft
Producent: UBI Soft
Liczba Graczy: 1 (-4..)
Termin: Maj
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Rany... jak to wygląda...

RAYMAN 2 na Dreamcasta wygląda nieprawdopodobnie. W życiu nie widziałem tak kolorowej i tak pięknej produkcji. Poza tym gra się cudownie i z zacięciem, każdy poziom to coś zupełnie nowego - pływanie, narty wodne, latanie... Mam nadzieję, że Sonic Team pod przewodnictwem pana Naki rzuci okiem na drugą część przygód Raya i sequel SONIC ADVENTURE (radujmy się - już w drodze i być może ujrzymy go na E3) będzie wyglądał jeszcze ładniej, niż RAY2. Choć szczerze mówiąc nie wiem, czy to jest możliwe. Jeśli zaś chodzi o wersję gry na PlayStation - okazało się, że UBI SOFT wymieniło zespół pracujący nad konwersją z powodu niezadowalających efektów. Z jednej strony to dobrze - gra bowiem nie wyglądała dobrze nawet jak na standardy szaraka i to się ma zmienić, z drugiej zaś źle - termin jej wydania przepchnięto na wrzesień 2000. Lepiej chyba poczekać i dostać coś porządnego [Gulash]

Castlevania: Legacy of Darkness

Jedna z najbardziej zasłużonych serii Konami chwilowo przeskoczyła z PlayStation na Nintendo 64. To już druga gra z tej serii. Właściwie tak naprawdę pierwsza gra w wersji deluxe...

Wydana w zeszłym roku CASTLEVANIA była ciekawa, ale niedopracowana.

Grę zarżnęła przede wszystkim skaleczona, rozmyta do granic przyzwoitości grafika. Myślicie perwnie, że coś zmieniło się od tamtej pory? A jakże. Jest support dla rozszerzenia pamięci, przez co gra posuwa w wysokiej rozdzielczości. Zaczekajcie jednak, gdy na ekranie pojawi się więcej przeciwników, bądź kilka bardziej skomplikowanych obiektów, a z powrotem przełączycie się na niską rozdzielczość. Animacja bowiem staje się pokazem slajdów.

Właściwie to Konami powinno się wstydzić - niewiele tu nowego. Większość poziomów i postaci pochodzi z pierwszej części. Nowością są dwie dodatkowe persony, no i fakt, że akcja gry ma miejsce na osiem lat przed wydarzeniami z CV64.

Jaka jest nowa CASTLEVANIA? Jest to dość standardowy, przygodowy platformer z mnóstwem elementów walki i ciekawymi puzzlami, bossami, możliwością dowolnej manipulacji kamerami i tak dalej. Walka jest dość ciekawa, ale polega głównie na opędzaniu się przed lamusami w oczekiwaniu na dużego kolesia. Puzzle są logiczne i przejrzyste.

Akcja rozgrywa się w okolicach zamku Draculi, spodziewajcie się więc pałacowych wnętrz, katakumb, cmentarza i tak dalej. Najważniejsze jest bowiem to, że Konami jakoś udało się uchwycić klimat grozy i wepchnąć go na

cart z grą. CASTLEVANIA straszy. Zobaczycie, jak skoczycie do góry na widok olbrzymiego szkieletora wychodzącego ze swojej jamy. Coś pięknego. Wspaniała jest też muzyka, to chyba najmocniejszy punkt gry.

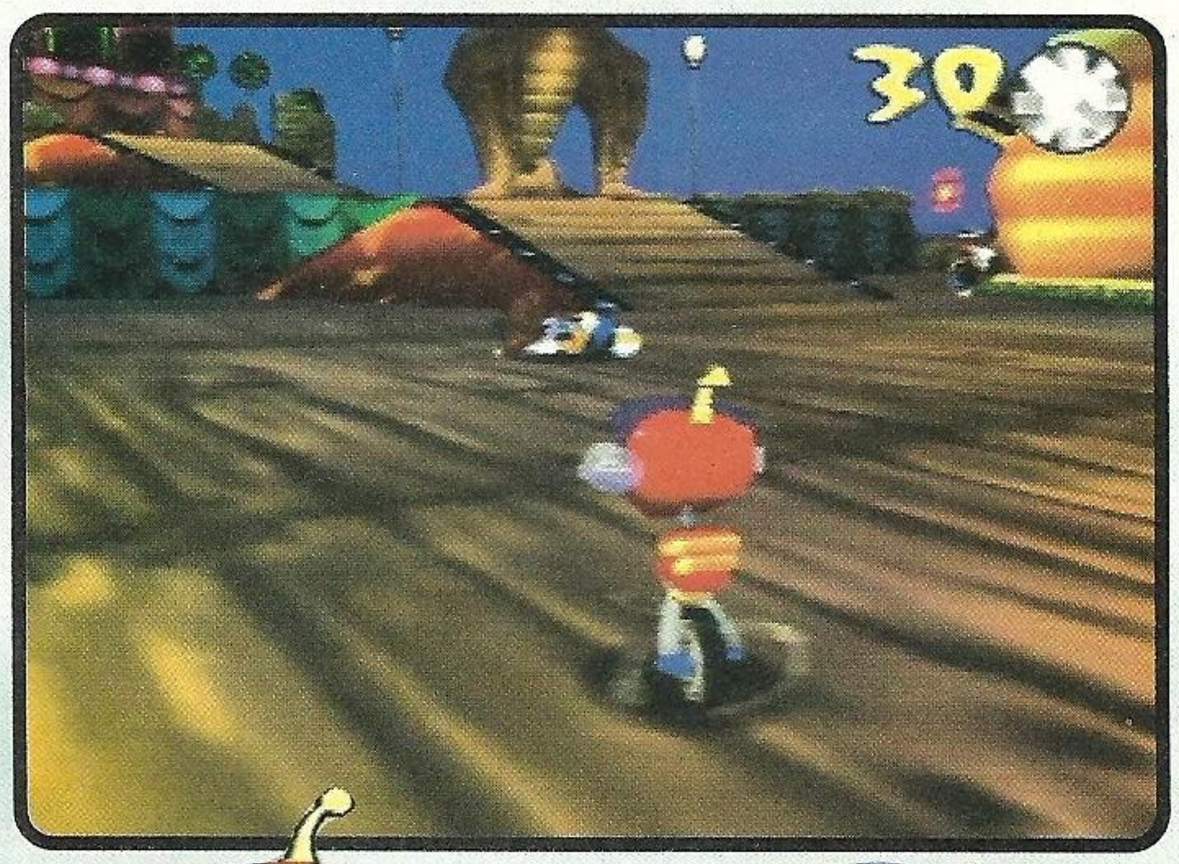
Druga CASTLEVANIA na N64 jest całkiem w porządku. Jeśli RESIDENT EVIL 2 rozbudził wasz apetyt na horrorowate gierki, spokojnie możecie sięgnąć po tę grę i nie zawiedziecie się. Naturalnie tylko wtedy, jeśli nie mieliście poprzedniej cześci - jest to bowiem klasyczny przykład podwójnego wyssania kasy dokładnie tym samym produktem.

Gulash

Nintendo 64 **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak, COntroller Pak



Rocket: Robot on Wheels

Ponieważ istotnym wymaganiem tego, by u kogoś rozwinęła się wysoka inteligencja jest dobra kondycja jego układu nerwowego, okazało się niedawno, że każdy środek znieczulający podany kobiecie w ciąży zmniejsza szanse dziecka na bycie Einsteinem.

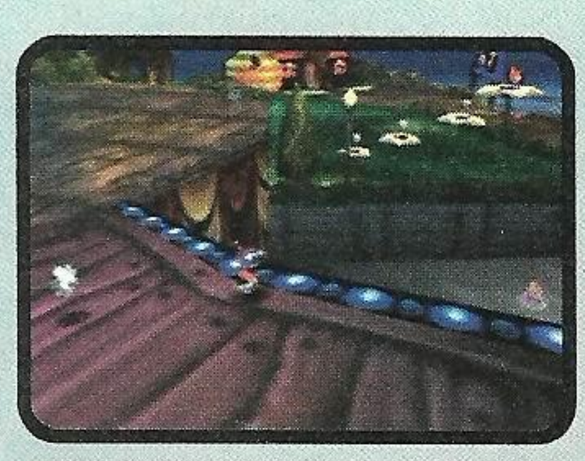
Niestety - gdybym był matką w ciąży, moje dziecko poszłoby na zawodowego kolekcjonera makulatury. ROCKET: ROBOT ON WHEELS to spłukiwacz zachwytu tak doszczętny, że bez kilku aspirynek się nie obejdzie.

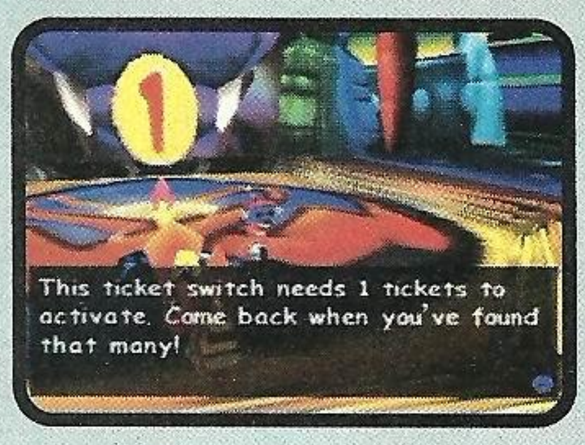
Mały, wesoły robocik jest sługą doktora Gavina, który odpowiadać ma za otwarcie najwspanialszego we wszechświecie lunaparku. Gwiazdą ma być tam mors Whoopie (a cały park nazywa się Whoopie World). Niestety - zazdrosna wiewiórka Jojo (która chciałaby, żeby park nosił jej imię), pod nieobecność doktora wykrada morsa, bilety i części do maszyn w lunaparku. Traf chciał, że akurat robocik miał tego wszystkiego pilnować. Co tu robić, żeby nie zawieść szefa? Ano trzeba wyprawić się w świat i pozbierać cały sprzęt buchnięty przez wiewiórkę.

Oto radosna tematyka recenzowanego platformerka. Niby nic, a jednak... Wszystko dopięte na ostatniusieńki guziczek. Grafika na progu bardzo dobrej, muzyka zupełnie w porządku. Gdzie zatem ten guzik?

Guziki są dwa. Pierwszy - sterowanie i animacja. Dawno nie widziałem tak wygodnego i intuicyjnego sterowania w platformerze 3D. Wreszcie wydaje się, że gałka analogowa naprawdę kontroluje ruchy postaci. Po wtóre, ruchy te nie są takie znów proste: skoki, szybka jazda, wolna, przenoszenie przedmiotów. Na nieszczęście dla malkontentów wszystko pomyślano tak, by wyglądało ciekawie i miodnie, a jednocześnie ułatwiło pracę koderom. Uwielbiam takie sytuacje. Np. Przedmioty przenosi się na "wici" magnetycznej co wygląda prosto, ale ładnie i niesione rzeczy fajnie, naturalnie się kiwają.

Drugi guzik to patenty w grze. Nie bez kozery całość dzieje się w wesołym miasteczku. Chodziło bowiem o to, by mieć pretekst do przelania na ekran wszystkich wykręconych pomysłów na





komnaty. A są to elementarni miażdżyciele umysłów! Po kilkunastu komnatach można się już wyprzedać na żyletki. Siedem światów, w każdym po kilka poziomów, puzzli, mini gierek. Ale to wszystko sprytnie urozmaicone. Wszędzie roi się od monumentalnych budowli, ruchomych platform. Fizyka gry dosłownie zjada. W życiu nie widziałem tak eleganckiego naśladowania bezwładności. W życiu nie widziałem tak ślicznie bujających się na wodzie kostek lodu (które do tego jeszcze są śliskie).

Dla kogo? Dla tych co mają N64.

Grabarz

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Take 2
Producent: Sucker Punch
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Controller Pak, Rumble Pak

COLONY WARS RED SUN

SEZON KLONÓW ROZPOCZĄŁ SIĘ NA DOBRE. CO DRUGA RECENZOWANA W TYM NUMERZE GRA TO KONTYNUACJA, NOWA ODSŁONA, NIEFORMALNY SEQUEL, NASTĘPNA EDYCJA I CO TAM MOŻE BYĆ JESZCZE.

Nie jest to specjalnie dobry znak - albo autorom się już nie chce, albo platforma już cienko przędzie. A więc - nie najlepiej. Ale czy aby na pewno?...

Niekoniecznie. Chociaż podczas grania w COLONY WARS nie towarzyszyło mi uczucie absolutnego pogrążenia w fabule i zachwycania wszystkim co miała mi do zaoferowania, to jednak bawiłem się dobrze. Ale trochę zbyt podobnie do poprzednich gier.

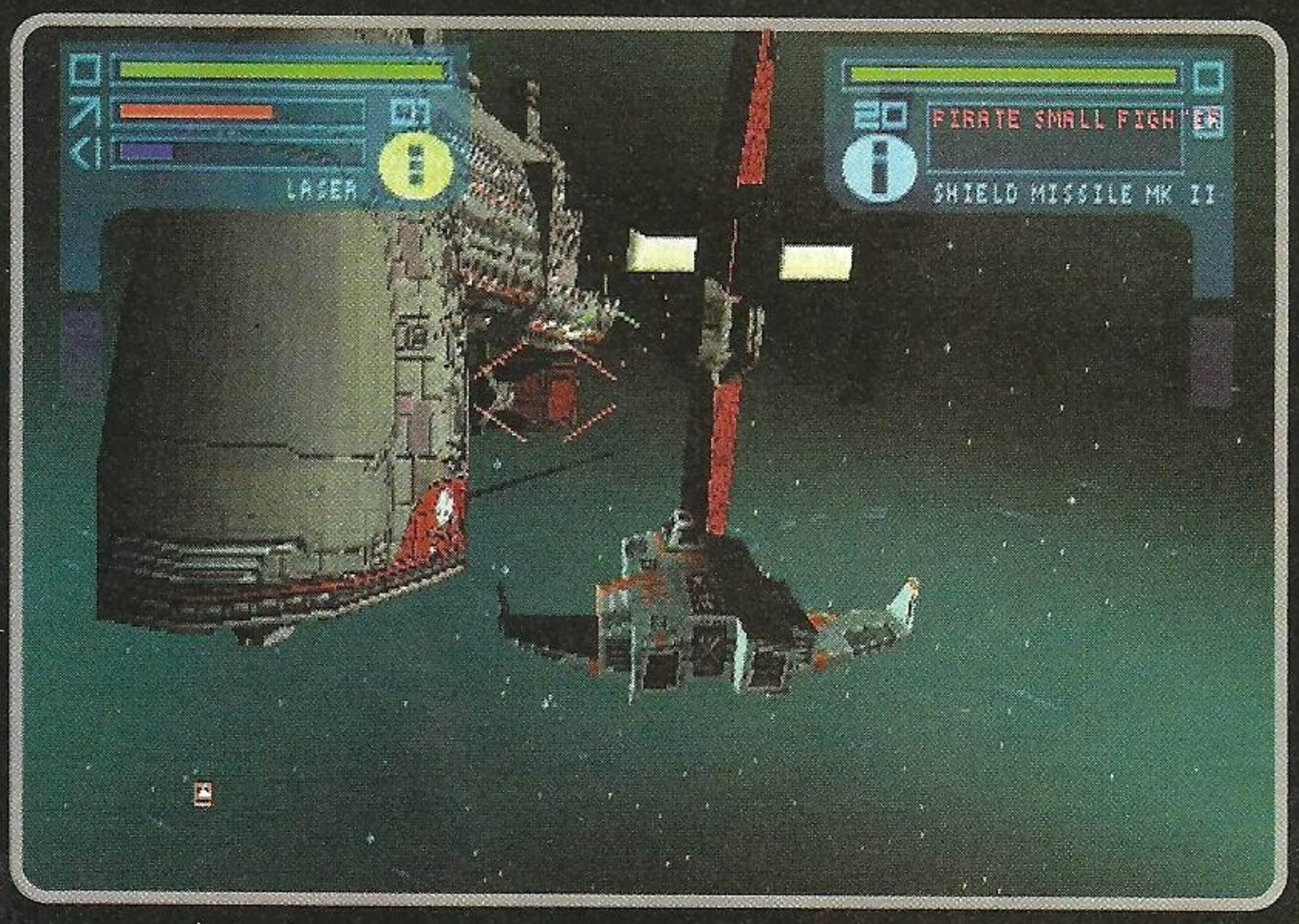
Seria "Kolonialnych Wojen" w dosyć ciekawy sposób przedstawiała losy konfliktu pomiędzy Marynarką Kolonialną a Ligą Wolnych Światów. W pierwszej grze wcielaliśmy się w pilota walczącego po stronie Ligi, a przeciwnicy pokazani zostali jako dzikie bestie pragnące zniszczyć wszystko co święte. Całkowita zmiana czekała nas za to w drugiej części, gdzie siadaliśmy z kolei za sterami statków Marynarki. Jak na fajny, ale prosty zręcznościowy shooterek autorzy dość ciekawie pokazali na czym polega względność prawdy w obliczu wojny.

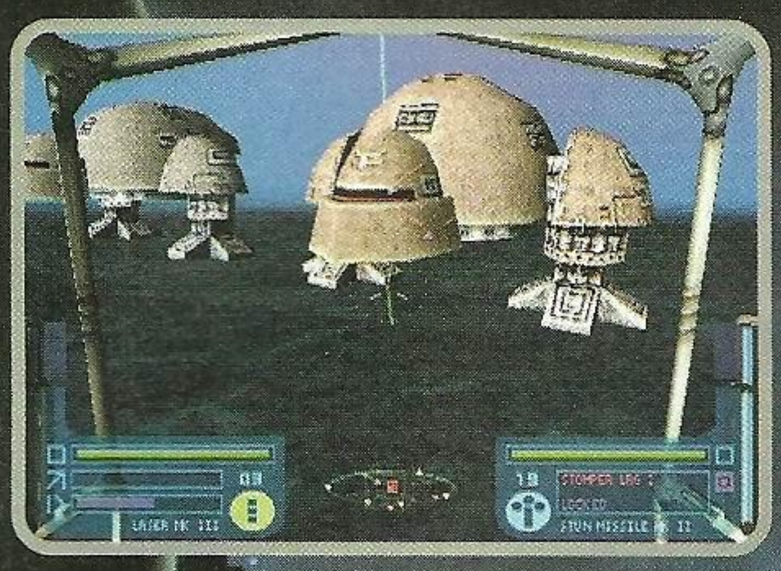
Konsekwentnie podążając tym tropem, w RED SUN Psygnosis stawia nas w jedynej pozostałej roli. Absolutnie neutralnej - tak to już bowiem bywa z najemnikami. Valdemar, główny bohater gry zostaje pewnego dnia odwiedzony przez projekcję pewnego generała. Oficer ów z jakichś zupełnie niezrozumiałych przyczyn wybiera Valdemara i wciąga go w wir wydarzeń, które zadecydują o losie galaktyki.

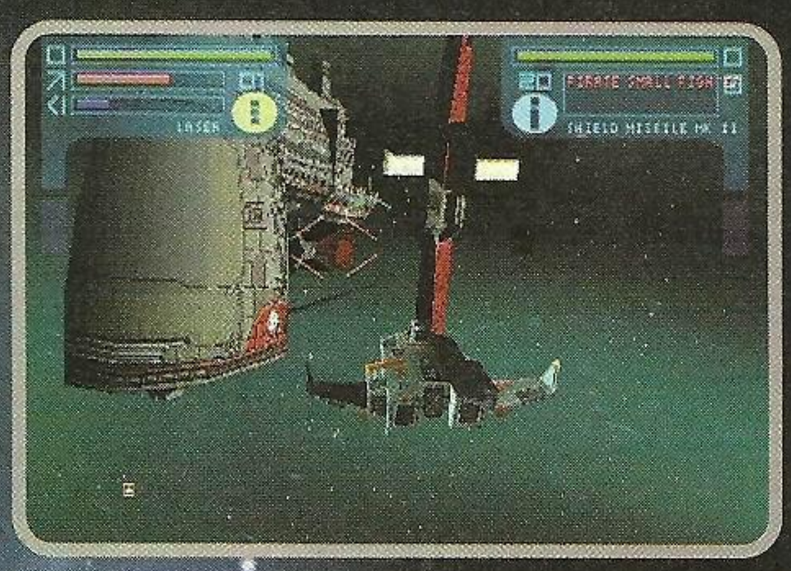
RED SUN wychodzi ponad schemat utarty z poprzednich gier. Tam podejmowaliśmy się kolejnych misji wypełniając ich założenia lub nie - niepowodzenie w kluczowych misjach prowadziło do zmian w scenariuszu, a w rezultacie - pozwalały obejrzeć gorsze zakończenie.

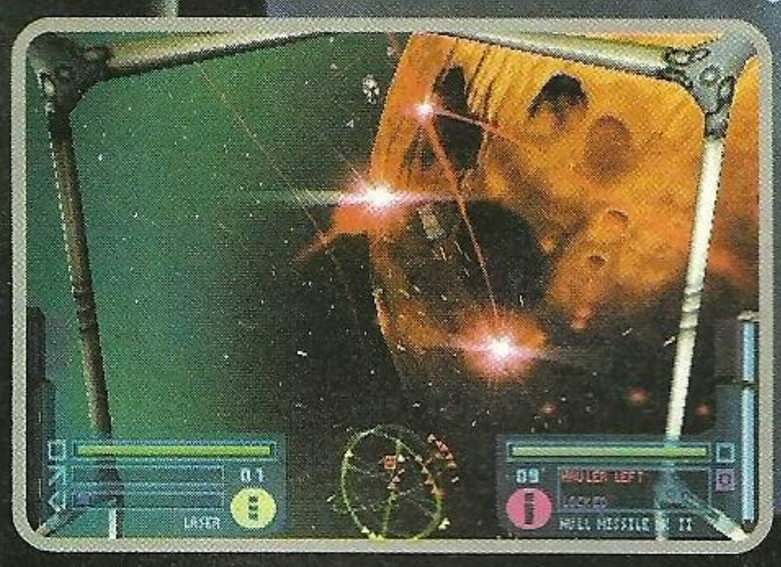
Tutaj sytuacja się zmieniła. Jako najemnik podejmujemy się różnych i odmiennie płatnych zadań. Można je wykonać lub nie, ale wyniki finansowe odgrywają tu zbyt ważną rolę i raczej nie powinno się ich bagatelizować. Za zdobyte w czasie kolejnych misji pieniądze można kupować nowe statki, bronie lub usprawnienia pojazdów.

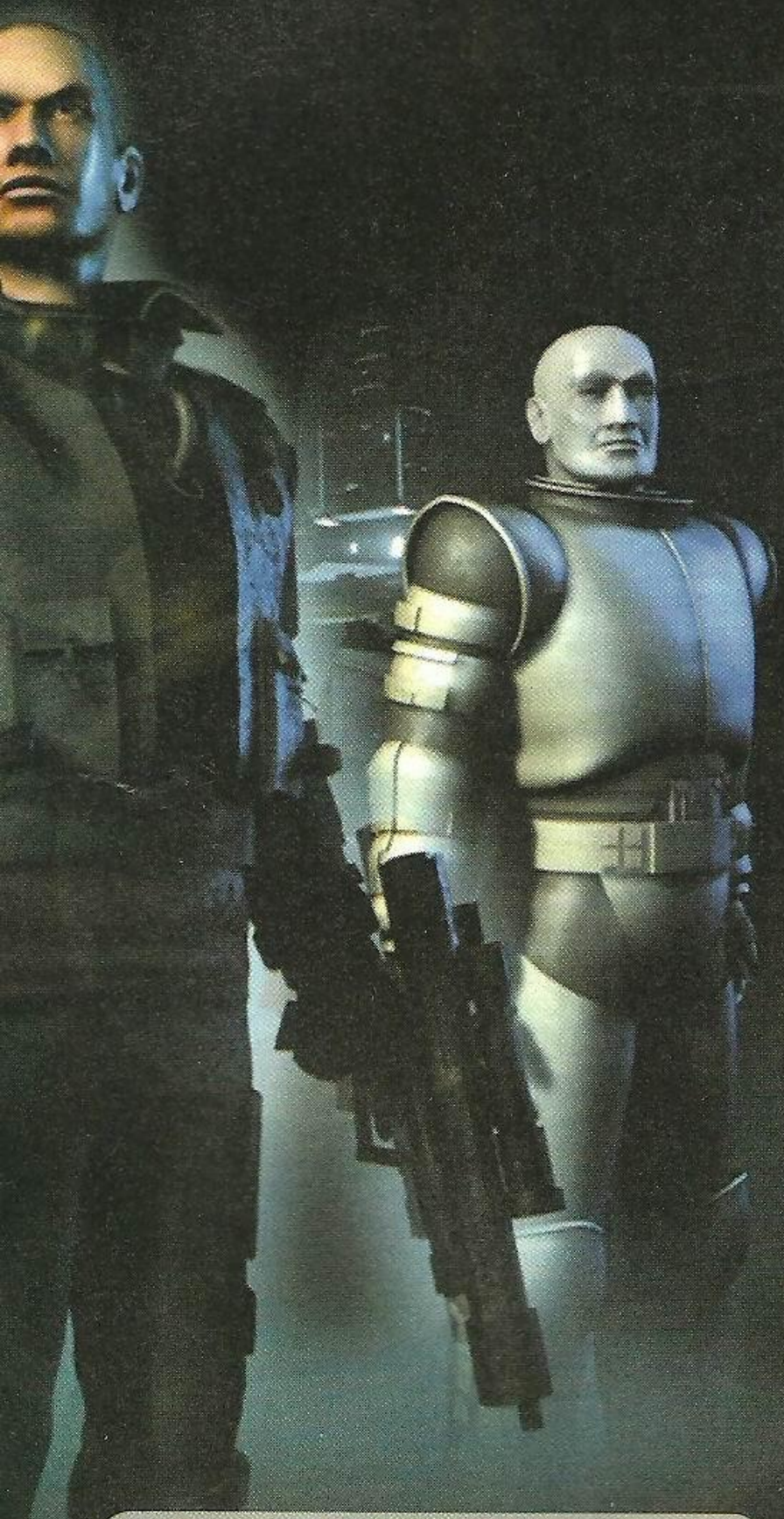
- Wybierane misje dzielą się na dwie grupy. Pierwsza to za-
- dania zwykłe - zarobkowe, które pozwalają zbić kasę nie
- popychając do przodu fabuły. Drugi typ to zadania fabular-
- ne - ich motywem przewodnim jest ściganie przez Valde-
- mara tajemniczego, gigantycznego statku kosmicznego
- przemierzającego powoli galaktykę. Statek ten, tytułowy
- Red Sun niesie ze sobą straszliwe zagrożenie, które pow-
- strzymać ma nasz Valdemar. Misje fabularne są też sto-
- sownie do swej wagi okraszone - przed każdą z nich
- oglądamy krótkie, wykonane na wysokim poziomie ani-
- macje ilustrujące istotniejsze wydarzenia (oraz ciągłe na-
- rzekania naszego bohatera).
- **Ciekawie zaprojektowane zostały misje, do których**
- **wynajmowany zostaje główny bohater.** Polowanie na
- wielkie, meduzowate stwory w jednej, skakanie z jednego
- cienia asteroidalnego w drugi, walka z trzema oponentami
- na arenie w emitowanym przez telewizję pojedynku "glad-
- iatorów", walki z bossami czy różnorodne misje nad po-
- wierzchnią planety - wachlarz jest naprawdę szeroki. Są
- one do tego bardzo szczegółowo opisane, z zaznaczonymi
- wyraźnie celami misji oraz krótkimi wprowadzeniami usta-
- lającymi kontekst fabularny. Ten ostatni nie odgrywa żad-
- nej roli, ale pozwala się zorientować dlaczego robimy to
- co robimy, kto zleca zadanie i kto będzie tym "złym".
- Jeżeli misja wymaga zastosowania jakichś specjalnych
- środków zostajemy o tym poinformowani w tym właśnie
- momencie. Na przykład na wymienione wcześniej polo-
- wanie trzeba wybrać się mając na uzbrojeniu pociski ogłu-
- szające, unieruchamiające na pewien czas zdobycz, którą
- następnie zajmuje się towarzyszący nam statek. Z tym też
- wiąże się kolejna sprawa. Wraz z zaliczaniem kolejnych
- stacji orbitalnych, (owocuje to w zasadzie tylko pojawia-
- niem się nowych misji) natrafiamy na coraz to ciekawsze
- zabawki w sklepie. Nowe, potężniejsze i droższe statki
- kosmiczne, coraz bardziej wyrafinowane lasery do osłabia-
- nia tarcz i niszczenia kadłubów, podwójne pociski niszcza-
- ce najpierw osłony, a dopiero potem kadłub, systemy chłodzenia statku, specjalne przystawki podnoszące poziom tarcz to tylko niektóre z nich. Ale po-











nieważ nie mamy magazynu, w którym można przechowywać zakupione już elementy, a ilość slotów w których można je umieścić jest na każdym ze statków ograniczona - pojawia się problem. Czasami trafiają się misje, w których wymagane jest użycie jakiejś broni, z której normalnie nie korzystasz. Aby ją kupić musisz zwolnić jeden ze slotów, które zajmują ci wszystkie te niezbędne lasery, systemy naprawcze i powiększacze tarcz. I co teraz? Trzeba pozbyć się jednego cacka, aby zrobić miejsce np. na głupiego Grapplera (to cuma, za pomocą której holuje się po kosmosie różne obiekty), który będzie zbędny w następnych kilku misjach. A sprzedając jeden z używanych wcześniej elementów zawsze tracimy - w grze, jak w życiu, w tym samym sklepie drogo się kupuje i tanio sprzedaje. Dzięki czemu, nie dając możliwości składowania tych wszystkich już zakupionych rzeczy gra oszukuje, każąc tracić pieniądze w tak głupi sposób. Nie to, żeby kasy brakło - wręcz przeciwnie, ale tu chodzi o zasadę. Niestety jednak, nie to jest najpoważniejszym zarzutem wobec RED SUN. Jest nim model walki i SI przeciwników.

Napisałem już, że misje są różnorodne i dosyć fajne. To prawda. Ale absolutnie przeraziłem się, kiedy nie robiąc absolutnie nic oprócz latania, przeszedłem jedną z misji w pół minuty. Dosłownie. A trzeba było w niej zniszczyć kilka statków wroga, w tym jeden - naprawdę wielki. A to było tak - zaraz na początku rozwaliłem dwa myśliwce, potem podleciałem do wielkiego statku, który się właśnie zmaterializował i zacząłem strzelać, nie próbując nawet lecieć. Po prostu zawisłem w przestrzeni i prułem prosto w gościa. Po pół minucie walki, statek rozpadł się, a ja zakończyłem pomyślnie misję. Dodam, że eskortową.

Dobry kosmiczny symulatoroshooterek powinien brać pod uwagę kilka rzeczy. Po pierwsze - nie można pozwalać aby zawieszonego w przestrzeni, nieruchomego gracza nie mógł nikt trafić. Pamiętam, z jakim smutkiem odnotowywałem fakt zniszczenia silnika mojego statku w WING COMMANDER - takiego kąska Kilrathi nigdy nie przepuszczali i śmierć była wtedy tylko kwestią sekund.

Po drugie - nie można pozwalać aby gracz, używając podstawowej broni swego pojazdu był w stanie rozwalić jakiś wielki statek kosmiczny. Przecież to niedorzeczne. Statki o znaczeniu strategicznym, które są kluczowe dla jednej czy drugiej ze stron (a także, jak nas się stara przekonać - fabuły całej gry), rozwalamy w kilkadziesiąt sekund zupełnie nie przejmując się ich wielkim kształtem i majestatycznym wyglądem. Żadnych emocji, taktyk czy odszukiwania pięt Achillesowych - po prostu lecisz, strzelasz ze wszystkiego, mijasz, robisz nawrót i znowu to samo. Tu znowu przykład WC - gdzie jedynym sposobem na wielkie statki były torpedy. A tutaj? Eeeee tam.

No i na koniec trzecia uwaga. Niech przeciwnicy mają jakieś ślady inteligencji i umiejętności. Powiem tylko tak. w pierwszej misji strącasz dwadzieścia dwa myśliwce wroga. I co? I nic. Kaszka z mlekiem i malinami. Żaden wysiłek. Tragedia. Ta gra jest tak przerażająco prosta, że strach bierze. Na upartego można utrudniać ją sobie samemu nie zmieniając na przykład statku, czy zostając przy pierwszych laserach, ale nie o to chodzi.

Oprawie gry nie można zarzucić nic oprócz wtórności. Na klasówce RED SUN by raczej oblało za zrzynanie od COLONY WARS 2, ale w świecie elektronicznej rozrywki nie takie rzeczy uchodzą. Niezbyt fortunnie dobrana została muzyka. Pasuje mi raczej do filmu wojennego z lat 70/80. Jest nadmiernie pompatyczna i wykorzystuje archaiczne zupełnie aranżacje. Już lepiej podłożone są głosy, ale to, że lepiej, nie znaczy wcale - dobrze. Poprawnie.

Zacząłem zastanawiać się, na jaką ocenę zasłużyłaby ta gra, gdyby stworzył ją jakiś mało znany developer. I czy wyjęta z kontekstu COLONY WARS, broniłaby się jako samodzielna pozycja. I nie wiem. Z jednej strony - fajna jest. Ale z drugiej - prosta do bólu i irytująca pewnymi niedociągnięciami. Dlatego też miałem problemy z ostatnią rubryczką. Jeżeli ktoś lubi być superbohaterem i samotnie, bez wysiłku rozwalać dziesiątki wytrenowanych (podobno) pilotów przeciwnika - uzna, że gra jest supermiodna. Ale zwolennik nieco ambitniejszego podejścia poczuje się mocno zawiedziony. I w tym kontekście bardzo trudno mi zdecydować się na ocenę końcową. Z jednej strony to wciąż fajny cukiereczek, ale z drugiej - trochę już przez kogoś possany. Wy decydujcie.

Banan

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Sony
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

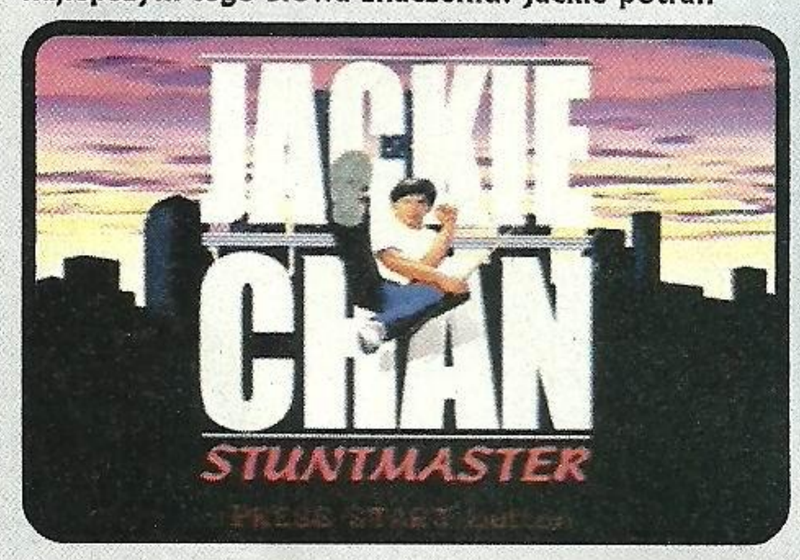
JACKIE CHAN STUNTMASTER

Gdy jakieś dwa lata temu po raz pierwszy widzieliśmy beta-wersję JACKIE CHAN STUNTMASTER, nie wróżyliśmy tej grze dobrej przyszłości. Na szczęście nasze (a przynajmniej moje) obawy rozwiało pierwsze piętnaście minut spędzonych z konsolową wersją przygód sympatycznego Chińczyka.

Podobnie jak w większości filmów z Jackie Chan'em, także i w grze fabuła obraca się wokół rodziny głównego bohatera. Tym razem źli panowie w czarnych samochodach z przyciemnianymi szybami (skąd ja to znam...) bezczelnie uprowadzili dziadka Jacki'ego. To jednak nie wszystko. Zginęła też wartościowa przesyłka zaadresowana dosyć jednoznacznie: Klasztor Shaolin. Oczywiście dzielny, żółty brat nie pozostaje bezczynny i wyrusza na poszukiwania zaginionych "fantów".

Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy po odpaleniu gry to bardzo starannie wykonana grafika. Panowie z Radical Entertainment odstawili kawał dobrej roboty i np. łamania się polygonów, na szczęście, nie uświadczysz. Tekstury i sposób ich cieniowania także źle o autorach nie świadczą, zważywszy na fakt, że gra wygląda jak gdyby fakturki były delikatnie rozmywane. Oczywiście każdy z czterech "światów" przez które przyjdzie nam przejść (w każdym po trzy levele) został obłożony innymi teksturami, dzięki czemu nie ma mowy o monotonni jeśli chodzi o szatę graficzną gry. Właśnie, czy wiecie, że JCS to chodzone mordobicie? Nie? No tak, zapomniałem...

A więc TO JEST chodzone mordobicie i to w najlepszym tego słowa znaczeniu. Jackie potrafi naprawdę sporo: można układać uderzenia ręką i nogą w kombosy, jest kilka rodzajów rzutów (możemy np. popchnąć jednego delikwenta na drugiego), kontry (taa!), a także, teraz chwila ciszy, robienie salta po rozbiegu na ścianie (yeeeaaahhh!!!). Warto też wspomnieć, że o ile klepanie jednego przeciwnika to bułka z masłem, to walka z czterema naraz nie jest już taka prosta. Trzeba umiejętnie wykorzystywać wszystkie elementy otoczenia i pomagać sobie na przykład rondlami, miotłami, kijami, rybą (!!), albo wywróconymi śmietnikami. To jednak nie koniec! JACKIE CHAN STUNTMASTER to nie tylko rasowe, chodzone mordobicie. Ta gra to połączenie klasycznego, scrollowanego fightera i platformówki! Tak, tak - oprócz biegania i dzielenia złych pacjentów po twarzach, przyjdzie nam naprawdę sporo skakać, turlać się i wspinać na przeróżne elementy otoczenia. Jak dla mnie bomba. Dodam jeszcze, że dosyć często Jackie rzuca grypsami prosto z filmów, a muzyka jest tym, czego oczekuję w grze tego typu.



Jest jednak jedna rzecz, która naprawdę boli - brak trybu multiplayer. Szkoda, że mogę sobie jedynie pomarzyć o łączonych specjalach, grupowych kombosach i prawdziwej satysfakcji płynącej z zabawy we dwójkę (cokolwiek miałoby to znaczyć).

Na koniec pozostaje mi tylko powiedzieć, że JACKIE CHAN STUNTMASTER to naprawdę fachowa produkcja i chciałbym, aby takich gier pojawiało się milion razy więcej (dla nich kupiłem konsolę, aghh!). Gdyby nie brak multiplejera, Jackie dostałby 9, a tak ocena leci oczko niżej. Jeszcze jedno - jeśli choć trochę lubicie filmy z panem Chanem to m-u-s-i-c-i-e mieć tę grę. Zapomnicie o wszystkim na co najmniej tydzień.

Nol

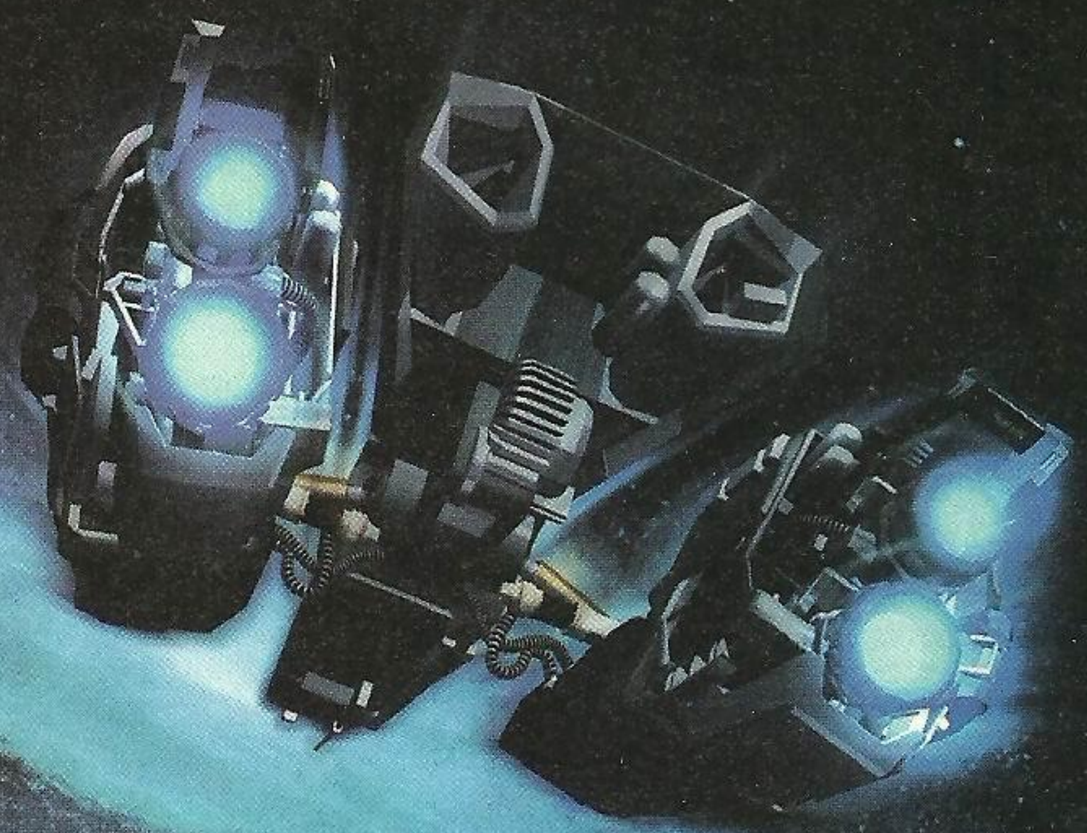
PlayStation **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Midway
Producent: Radical Ent.
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

STAR IXIOM

W NASA kursuje taki specjalny samolot do badania stanu nieważkości. Zabiera od czasu do czasu tamtejszych studentów, wywozi wysoko, a potem zaczyna spadać kilka tysięcy metrów pod kątem czterdziestu stopni. Najbarwniej wspominają uczestnicy tego przedsięwzięcia sytuacje, gdy któryś z nowych puszcza pawia. Nie ma to jak paw w stanie nieważkości. Zwłaszcza jego zasięg. Trzeba wszystkich obserwować i w porę usunąć się poza wachlarz zasięgu.



W grze Namco pt.: STAR IXIOM też trzeba mieć się na baczności. Jest to bowiem symulator kosmiczny i momenty, kiedy lata się po linii prostej występują doprawdy bardzo rzadko.

STAR IXIOM miał być konkurencją dla COLONY WARS. Przygotowano dwa podstawowe tryby rozgrywki. Pierwszy to zabawa typowo strzelankowa: obcy (przeciwnicy) atakują twoją galaktykę, a ty musisz ją ocalić. Uwielbiam te beztroskie napisy po misji: "ocaliłeś galaktykę". Heh... Superman mięknie, bo najczęściej ocala tylko Ziemię.

Druga opcja gry to opcja dowodzenia obroną galaktyki. Wiele zależeć będzie od twojej decyzji i podobno akcja gry nie jest liniowa.

Nie ma co dłużej zwlekać. Spoglądaliście pewnie już ukosem na ocenę tej gry. No właśnie. Mimo, że mogło być to coś wielkiego, SI wygląda jak hmmm... przymiarka? Próbka przed jakąś superprodukcją?

Dlaczego? Ano dlatego, że wszystko ugrzęzło między ideą czystego shooterka, a kosmicznym erpegiem. Z jednej bowiem strony mamy niedopracowany shooterkowy engine, a do tego fabułę godną pięciolatków bawiących się modelami z Gwiezdnych Wojen. Z drugiej zaś proste misje - nazwijmy je - decyzyjne i niewielkie pole manewrów dla dowódcy.

Zacznijmy może od shooterka. Zaczyna się wszystko na stacji lewitującej gdzieś w kosmosie, jak zwykle wyborem statku (na początku tylko jeden - szczyt techniki) i wylotem na pierwszą misję. Można sobie odpalić podglądową mapę, przejrzeć najbardziej w galaktyce zagrożone miejsca, wybrać jedno i jazda. Przeważnie jest tak, że grupa obcych próbuje napaść albo planety w układzie pod auspicjami twojej bazy, albo samą bazę - co generalnie jest logiczne, bo obcy, którzy tylko przelatują przez układ są nieważni z taktycznego punktu widzenia. A poza planetami i bazą nic tam już nie ma. Odpalasz "hiperjump" i wszystko elegancko się rozmywa, ty zaś brniesz do walki.

Na miejscu zastajesz już wrogą flotę i zaczyna się jatka rodem z pierwszych symulatorów kosmicznych. Nie ma co: steruje się wygodnie, obraz jest płynny. Tylko niestety: wcale nie trzeba się namęczyć, żeby strącić wrogie siły kosmiczne. Strzelasz mniej-więcej, a smuga lasera jest tak szeroka, że strącasz bez problemu. I niby eksplozje fajne: wielkie statki wybuchają - bum, bum, bum, buuuuum - najpierw pojedyncze eksplozje, potem wielka fontanna iskier, ale fizyka tego wszystkiego jakoś nie pociąga. Dźwięki bez jajka, eksplozje wcale nie spektakularne, a jeszcze do tego ssie porządnie system kolizji.

Wyobraźcie sobie taką sytuację: lecicie na wprost wielkiego statku obcych. Rośnie on w końcu do niebywałych rozmiarów - przesłania cały kosmos nad pulpitem. Pakujecie w niego i wiecie już, że nie zdąży eksplodować - rąbniecie w mu w burtę. I co się nagle dzieje? Wybuch? Eksplozja? Trzask tworzyw kosmicznych? Niestety nie - pyk - i jak piłeczka odbijacie się od przeciwnika. Odnosząc przy tym określone obrażenia. A tak jeszcze przy okazji - po co wali się w przeciwnika do samego końca? Bo po pierwsze przeciwnik wybuchający nie rani naszego statku, a po drugie taki, który tylko zaczyna eksplodować znika fizycznie z wszechświata gry. Można przez niego przelecieć, strzelać - tylko nie widać przez niego.

Misje zatem wyglądają tak, że tu polecisz - postrącasz wszystkich. Potem gdzie indziej - postrącasz. Aż cały atak obcych zostanie odparty. W międzyczasie okazać się może, że któraś z eskadr przeciwnika dotarła do celu i atakuje go - wtedy musisz przerwać to, co robiłeś do tej pory i jazda na napastnika ostrzeliwującego na przykład planetę.

Dlaczego nie warto mieć tej gry? Bo jest licha, nie wciąga, nie imponuje grafiką (poza intrem - rzecz jasna), scenariuszem, który jest zupełnie bez polotu, stylem statków, fizyką walki... Jednym słowem nie ma niczego w grze STAR IXIOM, powtarzam niczego, co promowałoby ją na grę bardzo dobrą. Na dobrą - może opcja komenderowania i bezjajeczny shooterek.

Grabarz

Namco sux ciąg dalszy

Po ostatnich grach tej firmy widać wyraźnie, że dla niej nastąpił już koniec 32-bitowej ery. Sami popatrzcie: przeciętne Star Ixiom, jakiś Pac Man, gorzej niż przeciętny Dragon Valor, Mr. Driller... Cóż, Namco przechodzi do obozu PS2 i to, co wydaje na PSX to jakieś ochłapy. Kij im w oko. CW: RED SUN jest tysiąc razy lepszy.
[Gulash]

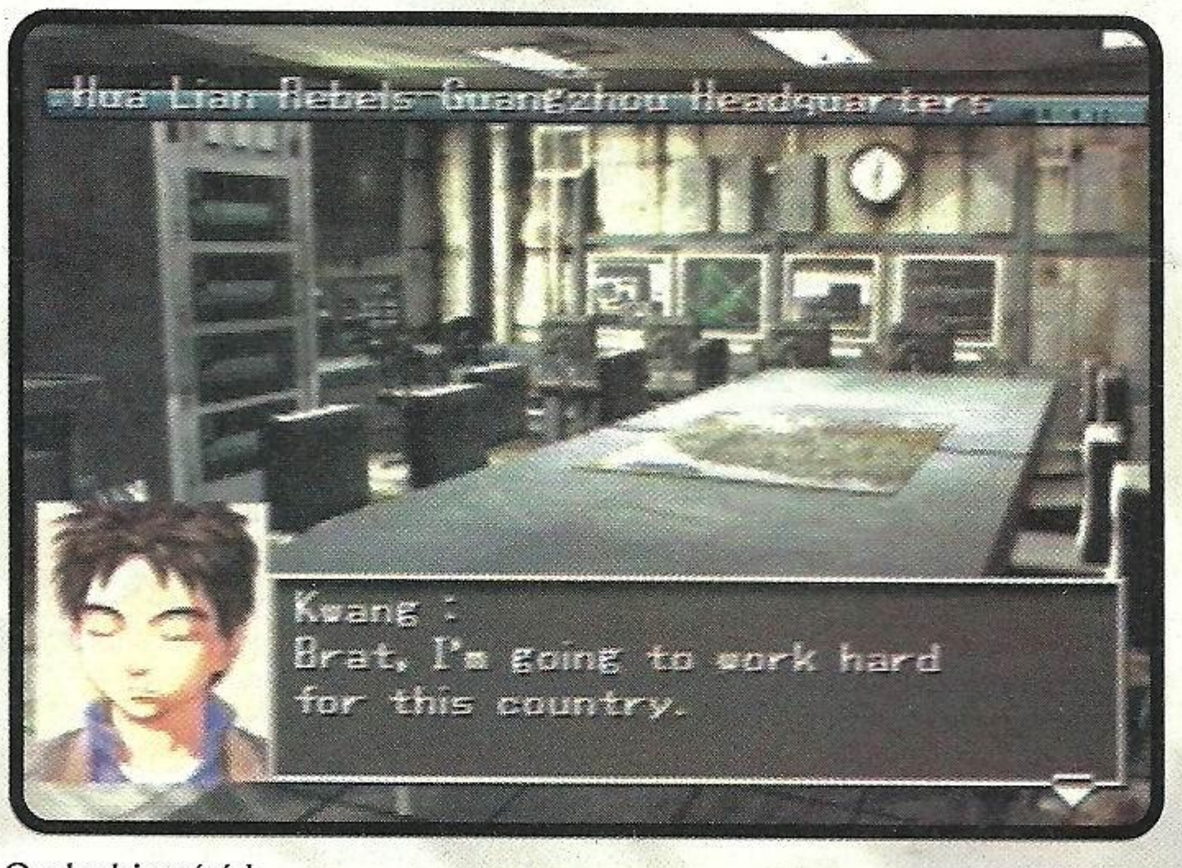
PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 4
MIÓD 6

Wydawca: Sony
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

front mission 3

JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK UKAZAŁY SIĘ NA PLAYSTATION - FINAL FANTASY TACTICS - NIE DOCZEKAŁA SIĘ KONTYNUACJI. ZA TO FRONT MISSION MA JUŻ TRZY CZĘŚCI. TRZECIA JEST ZARAZEM PIERWSZĄ, KTÓRA TRAFIŁA POZA GRANICE JAPONII.

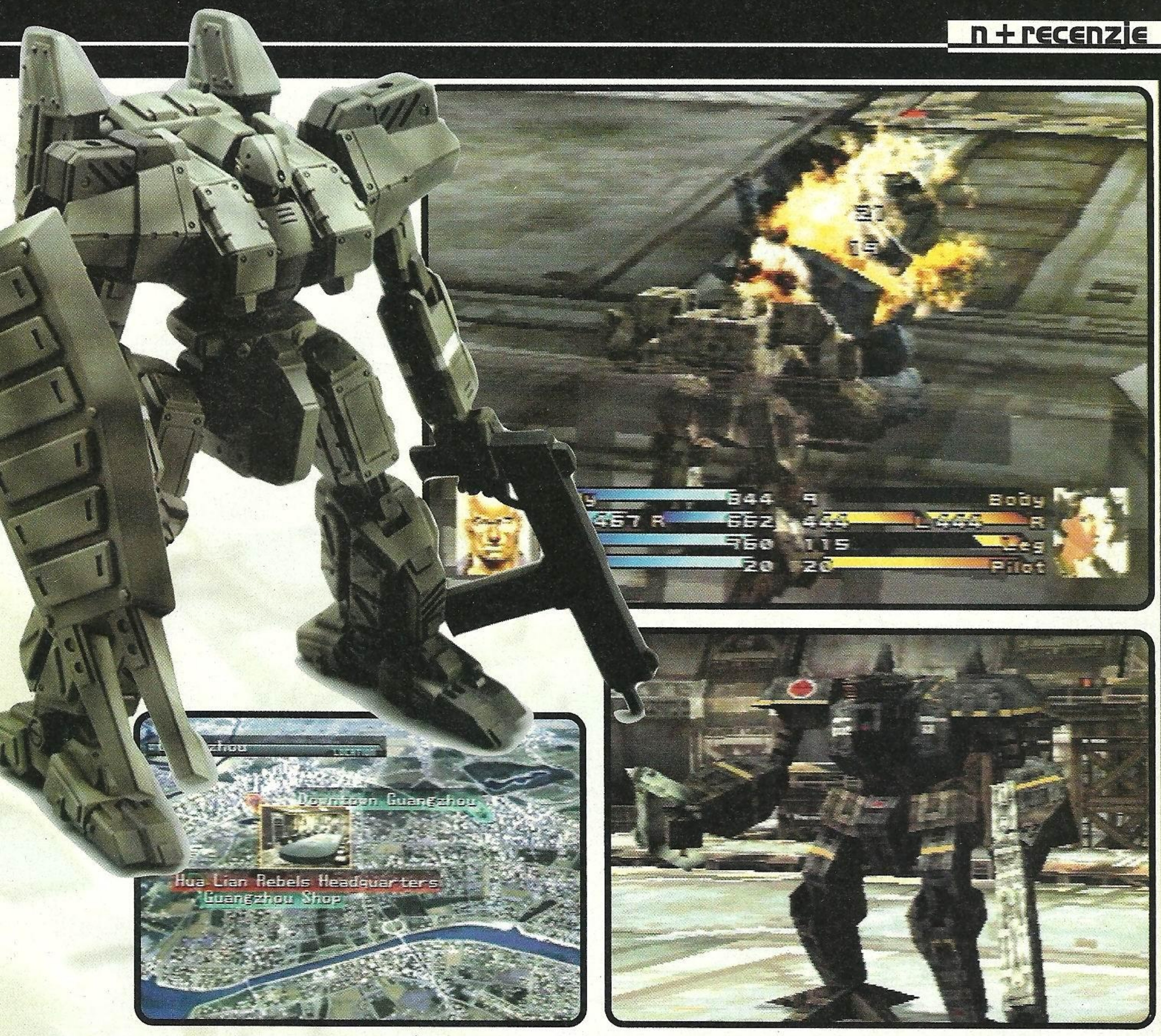


Akcja FM 3 przenosi nas w przyszłość więc ci, którzy spodziewali się kolejnych pojedynków na miecze i strzelania fireball'ami srogo się zawiodą. W świecie, w którym toczy się akcja głównym narzędziem wojny stały się wielkie roboty (a'la mechy) kierowane przez człowieka. Pilotem jednej z takich maszyn jest bohater - Takemura. Do wyboru są dwa scenariusze i obydwa opierają się na militarnym wątku. Światu zagraża wielkie niebezpieczeństwo. Jest nim bardzo groźna bomba zwana Midas. Jej siła rażenia jest ogromna, porównywalna z bronią jądrową. Nasz bohater zostaje uwikłany w całą aferę i siłą rzeczy zaczyna kreować przyszłość świata. Kolejne przygody rzucają gracza w dalekie zakątki globu, gdzie poznaje różnych ludzi, jednych nastawionych przyjaźnie a innych - wręcz przeciwnie. Celowo nie chcę zdradzać szczegółów, gdyż oprócz kolejnych potyczek, scenariusz to najważniejszy element gry. Niestety, tak jak scenariusz do FF TACTICS należał do jednych z najgenialniejszych, tak ten z FM 3 jest pełen niedorzecznych dialogów (rodem z filmów klasy B) oraz sztampowych zagrywek. O zdradzie wśród przyjaciół nie wspominam, bo to przecież standard, ale w końcową fazę wkroczą eksperymenty genetyczne i inne horrorowate historie. Jednak mimo tych wad, złożona i skomplikowana historia jest w stanie zainteresować gracza. Jej niewątpliwą zaletą jest lekkość. Gra jest jak standardowa powieść sensacyjna.

Rozgrywka jest w pełni turowa i w swej istocie kopiuje tę z FF TACTICS. Najpierw planujemy naszą turę, później zaś oglądamy efekty na ładnych i efektownych zoomach. Każda z maszyn ma określoną ilość punktów ruchu, siłę ataku uzależnioną od broni oraz charakterystyki opisujące żywotność poszczególnych części robota. W grę wchodzi wiele rodzajów broni, które są czynnikiem decydującym o powodzeniu danej misji. Wybieramy spośród shotgun'ów, gigantycznych kastetów, karabinów snajperskich i maszynowych. Każda z postaci specjalizuje się, w którejś z powyższych broni, tak aby wykorzystywać je jak najskuteczniej. Do tego dochodzą jeszcze zdolności specjalne, które z czasem, a do tego losowo, poznają bohaterowie. Są one bardzo ważnym elementem, gdyż mogą łączyć się w combosy, dzięki czemu np. zadawane obrażenia są o wiele poważniejsze. Prawdopodobieństwo wystąpienia takiego bonusu uzależnione jest m. in. od procesora, który wykorzystuje pilot.

Pomiędzy kolejnymi misjami i bitwami oglądamy scenki składające się na zawiły scenariusz. Jeśli jesteśmy w mieście możemy skoczyć do baru lub do sklepu. Czasami też scenariusz pozwala na pewną swobodę w odwiedzaniu miejsc.

Bardzo ważnym miejscem jest specjalna sieć komputerowa, do której można wejść. Zwiedzając kolejne strony dowiadujemy się o wielu wydarzeniach bezpośrednio dotyczących bohaterów. Większość akt w sieci jest zabezpieczona hasłem. Te ostatnie zdobywa się w dwojaki sposób:



korespondując z różnymi ludźmi oraz pokonując ważniejszych wrogów. W ogólnym rozrachunku FM 3 niestety nie jest tak bogaty jak FFT w warstwie merytorycznej. Ale bardzo wiele osób poczyta to uproszczenie za zaletę.

Jak na produkt Square przystało, oprawa FM3 stoi na zadowalającym poziomie. Niestety na kompakcie nie zostało za wiele miejsca na filmy renderowane, ale te, które są, prezentują najwyższy poziom. Pomiędzy misjami rządzą wstawki liczone w czasie rzeczywistym. Niestety widać nieprzyjemną pikselozę i załamywanie się tekstur. Przerywniki mają charakter czysto informacyjny, więc nie należy się spodziewać wielkich fajerwerków. Grafika podczas samej bitwy jest bardzo dobrze przygotowana. Elementy krajobrazu, roboty, czołgi i helikoptery są ładne i wyraźne. Każdy z ataków jest zobrazowany lepszą lub gorszą animacją, toteż akcja jest bardzo wartka. Chociaż wielu z was zauważy parę kruczków i sztuczek programistycznych. Większość obiektów nie jest w pełni trójwymiarowa np. czołgi są zwykłymi, płaskimi bitmapami. Takie rozwiązanie wymusiło na autorach zrezygnowanie z pełnego obrotu areny walki. Naszą bitwę możemy oglądać z ośmiu pozycji. Ale nie ma co narzekać, zawsze widać to co trzeba.

Podczas całej gry towarzyszy nam wiele motywów muzycznych. Większość z nich nadawałaby się na profesjonalny soundtrack do filmu, więc można się spodziewać wydania w Japonii ścieżki dźwiękowej.

FRONT MISION 3 jest grą bardzo długą, co zapewne ucieszy wszystkich, których nie stać na kupno 5 gier miesięcznie. Na pełne ukończenie obydwu scenariuszy potrzeba przynajmniej 100 godzin, co samo w sobie jest imponującym wynikiem. Gra jest na tyle ciekawa, że nawet pod koniec drugiego scenariusza nie odczujecie żadnych oznak znużenia. Trochę zabrakło w FM 3 miodności, która dorównałaby FINAL FANTASY TACTICS. Mam też kilka zarzutów wobec misji - są dość sztampowe i polegają na zwykłym eliminowaniu wszystkich przeciwników. Na palcach jednej ręki można policzyć bitwy, w których trzeba było zrobić cokolwiek innego (np. ochraniać naukowców). Przy tak długiej zabawie przydałby się pewien stopień urozmaicenia, jak np. sprytny odwrót przed hordami przeciwnika. A tutaj, jeśli nawet wróg ma przytłaczającą przewagę, my musimy wygrać. Trochę to irytujące. Chybionym pomysłem jest także stosunkowo częsta zmiana miejsca akcji. Ponieważ wszystkie odwiedzane miejsca znajdują się w okolicach archipelagu malajskiego, siłą rzeczy są to wyspy mało znane nam, Europejczykom. Przenoszenie się pomiędzy kolejnymi lokacjami wprowadza olbrzymi chaos i gracz nie jest w stanie wyobrazić sobie, gdzie tak naprawdę się znajduje. Wszystkie nazwy miast i wiosek także pochodzą z języka japońskiego przez co gracz po 10 sekundach nie ma pojęcia gdzie był. I jak tu tworzyć historię i wspominać z kumplami akcje z gry?

Jak zauważyliście w powyższej recenzji wytknąłem wiele niedociągnięć FRONT MISION 3. Ale nie zrozumcie mnie źle. Wszystkie te wady mają wam pokazać dlaczego ta gra nie dostała dziesiątki. Bo w gruncie rzeczy FM3 to kawał wstrząsająco dobrej roboty. Jeden z największych hitów najbliższych miesięcy. No i przede wszystkim najlepsza strategia turowa od czasów FF TACTICS. **Brat**

PlayStation 9

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

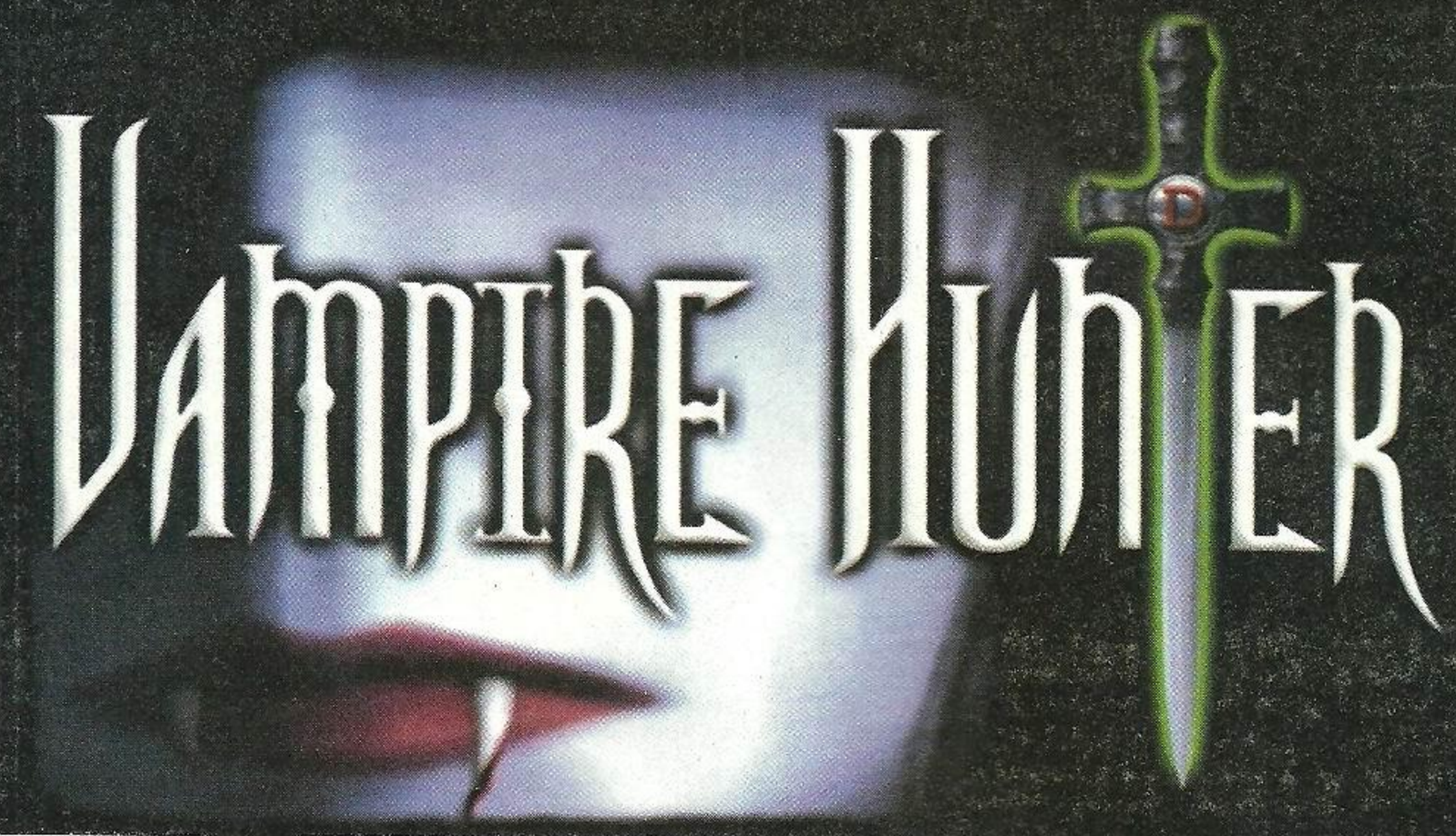
Wydawca: EA Square
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

VAMPIRE HUNTER

VAMPIRE HUNTER D jest typowym przykładem na to, jak można spaprać dobry materiał na grę. Pomysł ciekawy, scenariusz do przyjęcia, grafika też w porządku ale... Sama zabawa męczy. Dlaczego? Oczywiście dowiecie się czytając recenzję.

W tej branży nie wolno pominąć jednego człowieka podczas tworzenia gry. Jest nim producent, który nie bezpośrednio zaangażowany w powstawanie tytułu odpowiednio ukierunkuje autorów. Jeśli chodzi o VPD - albo kogoś takiego zabrakło, albo też ten ktoś zna się na rzeczy tyle, co ja szyciu skarpetek.

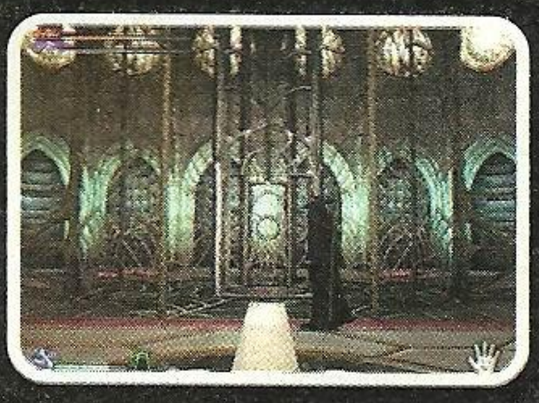
Akcja gry przenosi nas daleko w przyszłość, gdzie ludzkość przeżyła swoją gehennę. Do władzy doszły wampiry, który w sposób jasny i oczywisty zagrażały naszej rasie. Jednak panowanie stworów nocy nie trwało długo. Moment, w którym rozpoczynamy grę to czas łowców wampirów. Ty wcielasz się w rolę... No kogo? Odpowiedź jest tylko jedna, oczywiście w łowcę - pół-wampira (ha ha ha!). Dzięki temu, że płynie w tobie przeklęta krew jesteś najlepszy w branży. Pewien staruszek poprosił cię o uratowanie córki, która została porwana przez jakiegoś nietoperzowatego. Gdy dotrzesz do posiadłości i zaczniesz się po niej kręcić, okaże się, że w grę wchodzi wiele innych problemów, choć tym razem z przykrością oznajmiam, że nie uratujesz świata.



VAMPIRE HUNTER D jest przedstawicielem survival horror w ścisłej Residentowej konwencji. Statyczne lokacje pomieszane z żywymi potworami i animowanym bohaterem tworzą oprawę. Pomysł sprawdził się wielokrotnie, choć tym razem ktoś kucnął na akcji. Pierwszy zarzut jaki mi się nasunął to rzuty kamer. Gdy zmienia się kąt widzenia to w 90% robi to w sposób dezorientujący, przez co gracz nie ma pojęcia czy dąży do właściwych drzwi. Rozplanowanie kamer w takiej grze to sztuka, a za wzór powinni być uznawani panowie z Capcomu.

Kompletnym nieporozumieniem jest odradzanie się przeciwników. Potwory po wyjściu z lokacji powracają na nowo, a przedmioty lecznicze raz wzięte nie odnawiają się. I gdzie tu równe szanse? Przecież przez dany korytarz będzie trzeba przebiec z 10 razy. Samo sterowanie pozostawia wiele do życzenia, każdy podskok to przefrunięcie 1/5 lokacji co przy zręcznościowych momentach jest dużym utrudnieniem. Mało tego, dwukrotne naciśnięcie tego samego kierunku powoduje szybki uskok, co często dzieje się mimo woli (nie mashuję Gulek). Bohater biega po ekranie z prędkością naddźwiękową, i zachowuje się jakby miał granat w majtkach, w okolicy jąder.

Na szczęście całkiem nieźle prezentuje się oprawa VHD. Statyczne lokacje wyrenderowane są bardzo starannie. Potwory są dobrze poskładane z trójkącików przez co są wyraźne i dokładnie stworzone.



Wszystkie te niedociągnięcia byłbym skłonny wybaczyć jednak z listy przebojów skreśla VAMPIRE'A scenariusz. Jest zbyt monotonny, przeważają lokacje, w których nic się nie dzieje. Wątek przygodowy jest zbyt słabo zarysowany, a liczne walki są zbyt męczące. Chociaż przez grę przwija się kilka fajnych motywów. Gadająca dłoń naszego bohatera, kilka rodzajów broni, takich jak granaty, bomby czy strzałki.

Tytuł miał zadatki na ponadprzeciętny, ale się nie wybił. W sumie można pograć, ale nie spodziewajcie się kolejnego Residenta.

Brat

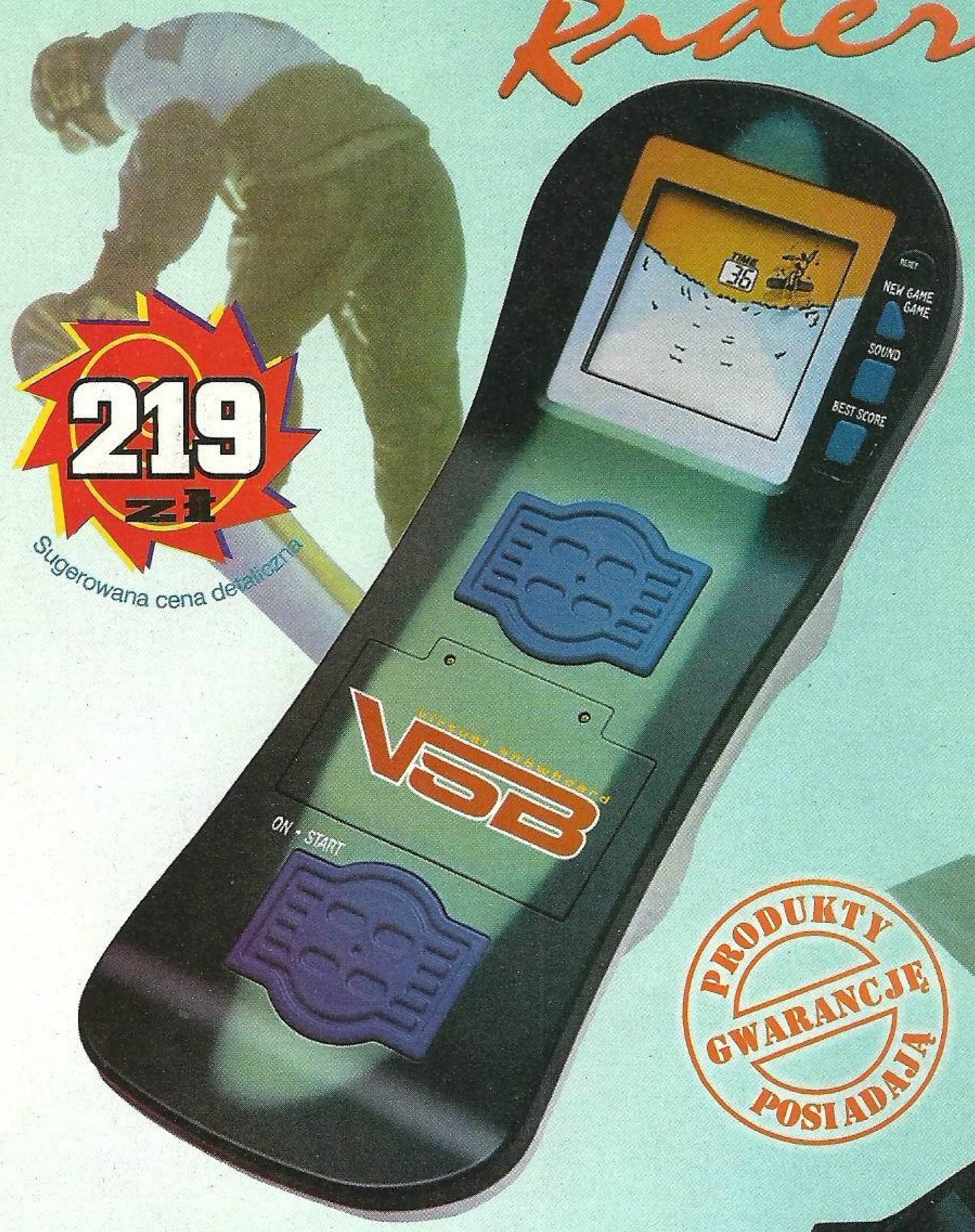
PlayStation **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: JVC
Producent: JVC
Liczba Graczy: 1
Termin: Maj
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

RADICA: gry na każdą kieszeń!!!

RADICA: Rider



Nowość

219 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Najnowszy i najwierniejszy symulator na rynku
- Grasz stojąc na desce
- Niespotykany realizm gry
- Wbudowany sensor ruchu reagujący na wszelkie wychyły deski
- Duży i czytelny wyświetlacz ciekłokrystaliczny
- Doskonała oprawa myzyczna i dźwiękowa
- Trzy tryby grania (slalom, triki, half-pipe)
- Przykładowe triki: Flip, Stalefish, Rodeo Fish, 180°, 360° to Stalefish
- Posiada certyfikat jakości ISO 9000
- Wymiary 70 x 30 x 10 cm

PRODUKTY GWARANCJĘ POSIADAJĄ

STEALTH ASSAULT

- Najnowszy i najwierniejszy symulator „niewidzialnego" myśliwca F117A
- Niespotykany realizm gry
- Gra się przykładając do oczu jak lornetkę.
- Duży i czytelny podświetlany wyświetlacz ciekłokrystaliczny umożliwiający grę również w nocy
- Czujniki wychyłowe do kierowania samolotem (VMS)
- System wczesnego wykrywania wrogich jednostek
- Opcja wyboru broni
- Wiele rozbudowanych poziomów gry
- Posiada certyfikat jakości ISO 9000
- Baterie w zestawie
- Wymiary 34 x 23 x 10 cm

VMS VIRTUAL MOTION SENSOR

109 zł
Sugerowana cena detaliczna

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów RADICA:

Manta

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

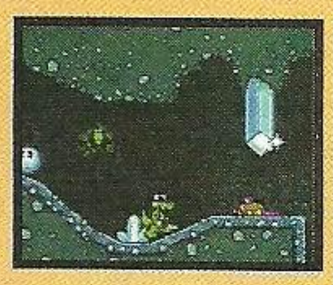
Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Wyślij znaczek pocztowy za 2 zł, a prześlemy Ci katalog z naszą pełną ofertą (kilkadziesiąt produktów).

POCKET

Ja jestem pan tik-tak, to logo to mój znak. Tak tak tak, to ja tik-tak a to mój mały znak...

news - news - news - news - news - news



CROC na Game Boya Color zamącił ostatnio kilkakrotnie. Najpierw miał w ogóle nie wychodzić, potem okazało się, że przeszedł pod auspicje THQ. W końcu wiadomo, że będą 4 światy (plus jeden ukryty), 35 poziomów gry (plus kilka sekretów). Koderzy stawiają na długi czas gry.

Pocketowy kącik też ma swoje wtyczki na TGSie. A co! Myślicie, że tam tylko wielkie konsole? Wiadomo przecież, że szarą eminencją konsol w Japonii są pockety - gra się na nich wszędzie i zawsze. Oto co zaproponowali wystawcy TGSowi na GBC - kiedy przyjdzie pora premier damy znać o co ważniejszych tytułach. **Capcom:** Mr. Driller, **Culture Brain:** Ferret Monogatari, Hamster Monogatari, Goldfish Monogatari, **Imagineer:** Medalot Card Battle, **Konami:** Battle Fishers, BeatMania GB Net Groove, Bishi-bashi Special 3, Cyborg - Devil Return, Hunter x Hunter, Ganbare! Nippon! Olympic 2000, Metal Gear Ghost Babel, Pop n' Music GB, Powerful Kun Pocket 2, Survival Kids 2, World Soccer GB 2000, Yugioh Monster, **Taito:** Saru Puncher

A skoro jesteśmy przy zapowiedziach, to jeszcze kilka zapowiedzi na GBC z E3 2000: Goofy, Sleeping Beauty, Cinderella, Beauty and the Beast, Powerpuff Girls, The World is Not Enough, Mega Man X, Hoyle's Casino, Pokemon Attack, Legend of Zelda: Triforce Series, Perfect Dark, Warlocked, Crystalis, Donkey Kong Country, Mickey's Speedway, Dinosaur, Road to El Dorado, Hercules, Xena: Warrior Princess, Austin Powers, Legend of the River King 2, Harvest Moon 2, Lufia, Heroes of Might & Magic, Looney Tunes Collector: Alert!, Army Men: Air Combat, Daikatana Adventure, Test Drive Cycles, Test Drive: Le Mans, Xtreme Sports, Buffy the Vampire Slayer, Aliens, The Simpsons, Rugrats in Paris.

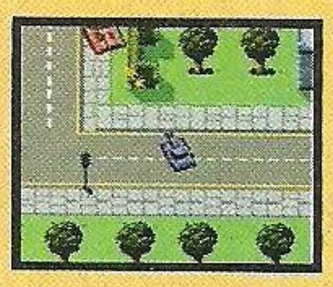
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX to tytuł, który ma poważne predyspozycje do tego, żeby zarządzić. Wiadomo, że będzie szesnaście misji, podczas których przyjdzie ci dyrygować grupą do zadań specjalnych. Widzieliśmy już pierwsze filmiki i screeny. Kierowanie wygląda w ten sposób, że pokazuje się grupce kolesi, jaki fragment terenu mają zwiedzać, a oni rozpracowują go z lepszym, lub gorszym skutkiem - zależy od drogi jaką wybierzemy. Wiadomo, że wszyscy wiele sobie po TCRS obiecują. My też.

STAR OCEAN: BLUE SPHERE, to powrót bohaterów STAR OCEAN na GBC i GB. Akcja gry ma rozgrywać się dwa lata po SO: SECOND STORY i być rzecz jasna erpegiem. Erpegi na pockety to dobra rzecz, bo długo można grać. Zobaczymy.

Pamiętacie GAUNTLET z Atari? Teraz Midway robi tę grę na GBC. Jest to rzecz jasna zręcznościówko-przygodówka, gdzie grać można wojownikiem, łucznikiem, walkirią albo magiem. Swego czasu na Atarku był to hit. Co zrobi Midway i Climax, którzy przygotowują uderzenie na GBC?

I znowu garść nowości w sprawie Game Boy Advance. Będzie możliwość zlinkowania czterech konsolek, będzie grafika lepsza niż na NESie, będzie miał wbudowany driverek do specjalnego formatu filmików - podobnego ponoć do AVI. Nie wiadomo jeszcze jak będzie wyglądał. Ale potwierdzono ostatecznie, że będzie bardziej szeroki, niż długi. Jak NGPC.

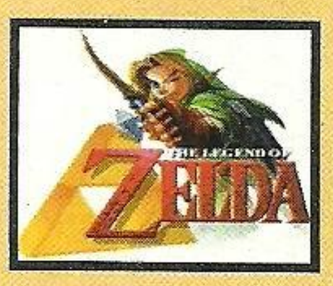
RESIDENT EVIL na GBC zamącił nieźle. Najpierw przełożono jego premierę. Potem miał wcale nie wyjść. Teraz zapowiada się na to, że RE będzie jednym z tytułów startowych dla Game Boya Advance. Co tu komentować - poczekamy do sierpnia.



BATTLE TANX to propozycja 3DO dla starych wyjadaczy arcade'owych. Zasada ta sama od wielu, wielu lat: kierujesz sobie czołgiem i pojedynkujesz się z przeciwnikiem komputerowym, lub nie, ganiając po mieście, bagnach, lesie, itp., itd. Łącznie piętnaście misji.

POKEMON ATTACK to nowa cegiełka do wielkiej serii POKEMONA. Na razie wiadomo, że mają tu być... puzzle. Ale koderzy ostrzegają przed pochopnym ocenianiem tego tytułu. Nic więcej na razie nie wiadomo. Czym zaskoczy nas POKEMON tym razem?

Shock 'n' Rock to hardware'owa propozycja firmy Nyko dla posiadaczy Neo Geo Pocket Color. Ma to być przystawka do konsoli poprawiająca jakość dźwięku i wibrująca w zależności od wysokości tonów "produkowanych" przez grę. Całość ma kosztować 30 dolców i pojawić się w sklepach na zachodzie lada dzień.



Nintendo uderza z seriami. Na pierwszy ogień idzie Zelda. Już wkrótce mają ukazać się trzy gry na GBC w odstępie... sześciu tygodni! Co to oznacza? Że będziemy mieli szybkie kontynuacje małych gierek. To tak jak z książkowymi seriami. Najpierw SHENMUE na DC, teraz pojawią się pierwsze RPGi - w tym ZELDA na GBC...

w przygotowaniu

INTERNATIONAL KARATE 2000

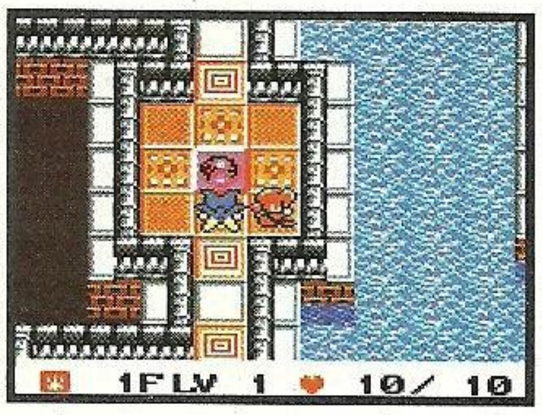
Już na sam dźwięk tego tytułu powinny wam radośnie zagrać neurony odpowiadające za pamięć sprzed... hohoho... Kurczę - to był pierwszy automat na jakim traciłem tysiące (jeszcze wtedy złotych), a potem na Atari... INTERNATIONAL KARATE znów odżyje! 28 zawodników do wyboru i jazda walczyć o czarny pas! Od pytona przeciwników w kumite, bonusowe areny! Nie wiecie skąd w MORTAL KOMBAT wzięły się słynne rozbicia kowadeł? Ano z IK, gdzie kopie się latające doniczki. Z każdym stopniem trudniejsze zadanie, bo przeciwnicy lepiej przygotowani.

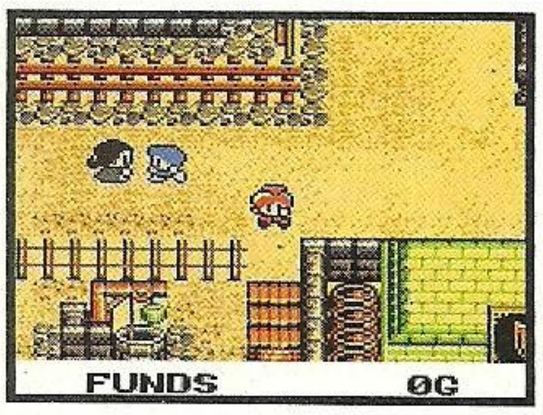
AZURE DREAMS

KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Konami

OCENA
8/10





Erpegi są w kwestii pocketów na dobrej pozycji z samego założenia. Bo jakie wymagania stawia się grom pocketowym? Żeby były długie, wciągające, z ciekawymi założeniami, elegancko wykonane. I niby to to samo co dla gier na duże konsole, ale przecież na pockecie gra się zupełnie inaczej.
Wzorcem dla gierek tego typu jest AZURE DREAMS - erpeg w świecie fantasy, którego założenia przypominają POKEMONa. Jest w pewnym świecie wieża potworów. Żyją tam straszliwe maszkary, a łowcy z kolei żyją z tychże maszkar - łapiąc je i sprzedając. Twój ojciec wyruszył dawno temu do wieży, a dziś przypadają twoje piętnaste urodziny i zamierzasz utrzymać rodzinne tradycje, a przy okazji poszukać ojca, który dotychczas nie wrócił... Zwiedzasz sobie więc wieżę, kolekcjonujesz chowańce i walczysz nimi z potworami. Żeby wyjść na wyższy poziom wieży musisz wychować swoje zwierzaczki i dociągnąć je do określonego poziomu. Gra się miło, prosto i ciekawie. Minusem jest fakt, że zachowywać można grę tylko, gdy wchodzi się na wyższe piętro wieży. To dobry, kieszonkowy erpeg - ciekawe tylko kiedy ktoś wreszcie wpadnie na jakiś dobry pomysł niepokemonowy. Ech. Obiecajmy sobie, że AZURE DREAMS jest ostatnią grą pockemonopodobną, o której nie napiszę, że pomysł już się znudził. **[Pocketto]**

CZARNY KĄCIK POCKET

Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych, na które nie powinniście wydawać kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKECIE, a tytuły często mogą kusić.

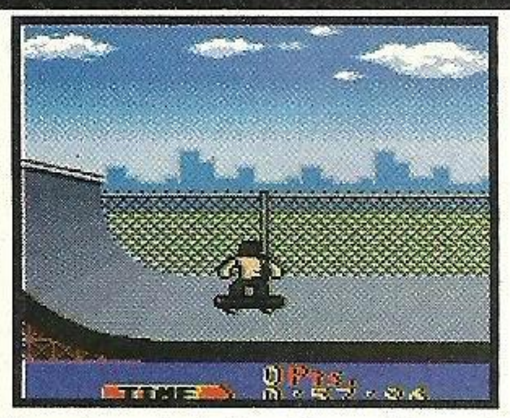
■ **ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M. (GBC)** - tragedia. Ni to przygodówka, ni strzelanka. Latasz ludzikiem w sceneriach science fiction i rozwalasz mutanty. Zupełnie nie wiadomo jak strzelać, do kogo. Wszystko się rozłazi. Tylko muzyka trzyma się kupy. Strata czasu. **[3/10]**

■ **SUPREME SNOWBOARDING (GBC)** - Zabrakło tej grze jajka i grywalności. Owszem - jest ciekawą symulacją snowboarda, ale tras do wyboru za mało, są nieciekawe i gra szybko się nudzi. A do tego jeszcze błędy - np. perspektywa zza pleców zawodnika, ale nie widać kiedy naprawdę podjeżdżasz do skoczni. **[3/10]**

■ **SPACES TATION SILICON VALLEY (GBC)** - przygodówka na granicy kupowalności. Całość zaczyna się w momencie, gdy statek z robotem i pilotem na pokładzie niemal rozbija się na dziwnej planecie. Pech sprawia, że robot się rozwala, a jego biomózg wpełza do łba przechodzącego pieska. Trzeba się złożyć do kupy, ale to nie takie proste. Co złe? Poziomy - nuuuuuuuda. **[5/10]**

■ **KONAMI WINTER GAMES (GBC)** - Olimpiada zimowa. Nie jest najlepiej przez innowacje. Np. widok z kamery - zjazdowca widać od góry i od przodu - zupełnie różnie od tego jak w większości gier. Ani grafika, ani grywalność **[5/10]**

T.HAWK'S SK8BOARDING



KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Activision

OCENA 6/10

Symulatorek deskorolkarza. Do wyboru kilka tras: miasto, park, ulica, port i skatepark. Do tego trzy halfpipe'y. Dlaczego gra warta uwagi? Ciekawie, acz prosto wykonuje się techniki w powietrzu, można nabijać sobie punkty i w zależności od ich puli brać udział w dalszych konkurencjach.
Na wszystkich torach pełno zmyślnych przeszkód w postaci skoczni, rynien, balustrad, ławek i murków. A trzeba dodać - na przekór wszystkim koderom, którzy próbują udowodnić, że się nie da - że kieruje się zawodnikami doskonale. Tych jest do wyboru dziesięciu, a każdy różni się maksymalną prędkością i przyspieszeniem. Mając do wybory tychże możemy stanąć do jednej z trzech dostępnych w grze konkurencji: wyścigu, figli na halfpipe'je (masz 60 sekund na zrobienie tylu technik, ile to możliwe) albo trybu mistrzostw.
Wiadomo, że tego typu gry trzeba lubić, ale miodności wszystkiemu dodaje "tryb" dochodzenia do mistrzostwa - z przyjemnością patrzysz jak twoje umiejętności lecą w górę. **[Pocketto]**

BOMBERMAN QUEST

KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Hudson

OCENA 6/10

Bomberman policjantem! Tak! Wiózł właśnie jakichś straszliwych kosmicznych przestępców do bombermanowego więzienia, gdy dziwne światła spłynęły na jego kosmiczną "więźniarkę" i wszystkich więźniów diabli wzięli. Znaczy pospadali na pobliską planetę i teraz trzeba ich odnaleźć.
Tak czy owak BOMBERMAN QUEST nie jest grą o bombermanach w pełnym tego słowa znaczeniu. Niestety - brak tu permanentnego stawiania bomb i ganiania po labiryntowych planszach w pogoni za pełzającymi i skaczącymi przeciwnikami. Otóż ten bomberman jest niemal typową przygodówką. Planeta nie jest mała (można odkryć sobie mapę i popatrzeć ile się jej zwiedzi po godzinie gry), a mieszkańców nie ma mało. Owszem zdarzają się pojedynki, nie są one jednak zbyt częste.
Ponadto jest rzecz jasna opcja battle, gdzie zmierzyć można się z kolegą. Niestety - jak się domyślacie trzeba w tym celu znaleźć kolegę z GBC i takim samym cartem. Dlaczego ta gra nie ma jakichś rewelkowych ocen? Ammm... scenariusz lichy. Niestety, ale gra niespecjalnie wciąga. Dla fanów bomberka. **[Pocketto]**

NBA SHOWTIME

KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Midway

OCENA 7/10

Wreszcie jakaś rozsądna koszykówka, w którą da się pograć. Perspektywa trzyma się kupy, wyraźne ludziki i piłkę widać. I - kurczę - masz tę miłą świadomość, że kontrolujesz to jak zachowają się twoi zawodnicy.
Rozwiązanie jest dosyć sprytne. Otóż wybierasz sobie jedną z 29 drużyn NBA i tryb rozgrywek - pojedyncze spotkanie, mecz na ulicy, mistrzostwa. Potem na boisko wchodzi tylko dwóch zawodników twojej drużyny i dwóch przeciwnej. Zaczyna się zabawa, ponieważ ty sterujesz tylko jednym zawodnikiem, natomiast kontrolujesz u obu, czy będą rzucać (przycisk B), czy podawać (przycisk A). Zanim dojdzie się w tym do wprawy mija jakiś czas.
Zdecydowanym plusem jest wszakże jasność sytuacji na boisku - nie ma ludków za dużo i gra się całkiem miło. Można sobie nawet porzucać z końca boiska. Niestety nie jest jeszcze idealnie ze sterowaniem i miodem ogólnym, ale umówmy się, że ta siódemka w ocenie to takie sześć z plusem. **[Pocketto]**

WINNIE THE POOH

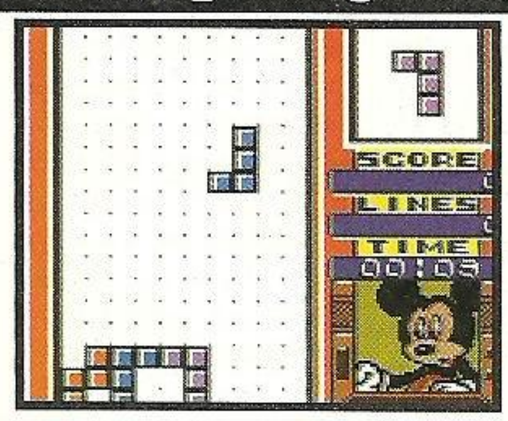
KONSOLA GameBoy

WYDAWCA ?

OCENA 8/10

Achacha! Gierka o Puchatku! Grafika świetna. Puchatek w stylu disney'owskim, rusza się jak trzeba, cała gromadka kumpli też. O co chodzi? Chodzi o to, żeby ganiać po Lesie (Stumilowym rzecz jasna) i odkrywać nowe minigierki. Jest nieco ścieżek, a po wygraniu minigierek otwierają się nowe. Jakie są te minigierki? A tu się zdziwicie: od puzzli, przez gierki typowo logiczne (np. za pomocą sześciu króków trzeba przejść trasę o odległości 2 kroków i łazimy w te i z powrotem), do zręcznościówek. Tu prawie spadłem - jest np. gimnastyka z Maleństwem - trzeba w odpowiednim rytmie wciskać odpowiednie przyciski na padzie kierunków, a Kubuś robi wygibasy! Kurczę, nie przypomina to wam gierek tanecznych na wielkie konsole?
Git sprawa. Po pierwsze ze względu na swoją różnorodność, po wtóre prostotę. Dorośli - nie liczcie na długą zabawę i scenariusz jakiś potężny. To gra dla starszych dzieci. Acz godna uwagi. Idealem byłoby skądś ją wypożyczyć i pograć. I - jak mówię - mimo wysokiej oceny starszych nie zainteresuje na długo. **[Pocketto]**

Mickey Magical TETRIS



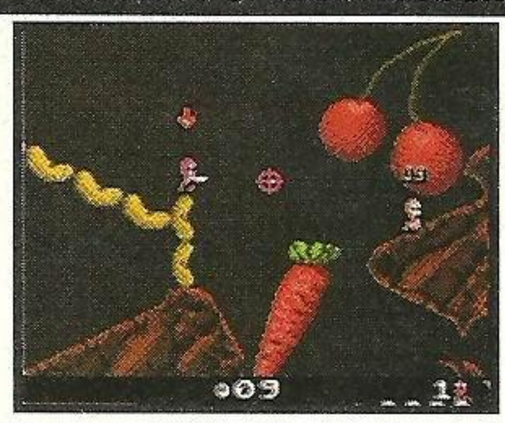
KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Capcom

OCENA 7/10

To dobry tetris - bo chyba widać już po tytule, że to wariacja tetrisa. Bardzo ciekawie i atrakcyjnie zorganizowany. Po pierwsze grafika. Gry Disneya na GBC słyną zawsze z atrakcyjnej oprawy graficznej. Właściwie można pisać w ciemno. Po wtóre fakt, że gra jest sympatyczna: wszystko opierać się może albo na zwykłej opcji tetrisowania, albo na trybie przygodowym, gdzie łazisz po świecie gry i będąc zaczepianym przez różnych jego disney'owskich mieszkańców, pogrywasz sobie z nimi w tetriska, dostając za to różnego rodzaju prezenty - jeśli wygrywasz oczywiście.
Całość ma trzy poziomy trudności, więc może to być atrakcyjna pozycja nie tylko dla dorosłych miłośników rozrywek tetrisowych, ale i dla młodszych, których chcemy zachęcić do tej intelektualnej rozrywki w jakiś przystępny sposób. MICKEY'S MAGICAL TETRIS CHALLENGE nadaje się do tego bez dwóch zdań. Dobra, ładnie wykonana, pomysłowa, acz bez rewelacji gierka. **[Pocketto]**

WORMS ARMAGEDDON



KONSOLA Gameboy

WYDAWCA Team 17

OCENA 7/10

O czym są WORMSy pewnie wiecie, więc szkoda miejsca na bzdety. W wersji na GBC zawarto wszystko co najmiodniejsze: bronie, śmieszne plansze (16 różnych teł), zabawne reakcje robaków i miny. Można sobie ponazywać drużynę i jazda na przeciwnika. Obie drużyny spełzają się na jednej planszy i dalej pakować w siebie ołowiem. Na zmianę, bo to - rzecz jasna - turówka. A co to oznacza? Tak, tak - dobrze myślicie. WORMS ARMAGEDDON daje możliwość grania dwóm osobom na jednej konsolce jednocześnie! Rewelka. Już nie trzeba będzie ciągać wszystkiego do kumpla, który ma GBC, a można zagrać np. z jakąś fajną dziewczyną na przystanku, w oczekiwaniu na autobus. Opcja dla jednego gracza niestety - średniacka. Niemniej jednak - jak się okazało - zabawa w dwie osoby daje więcej radochy, niż można by się spodziewać. Zwłaszcza wtedy, jak gracze nie patrzą sobie przez ramię i dopiero po dłuższej chwili orientują się, że została im tylko połowa pełzającej armii. Rządzi. **[Pocketto]**

syphon filter 2

TXT BY GRABARZ

DUMNY NASTĘPCA SF W NATARCIU. KTO MA WPRAWĘ Z PIERWSZEJ CZĘŚCI ZNAJDZIE TU DUŻO RADOCHY. KTO NIE MA - TYM BARDZIEJ. ZNACZNIE WIĘCEJ SKRADANKOWYCH MISJI I LEPIEJ WYSZKOLENI PRZECIWNICY. BARDZIEJ ZAKRĘCONA FABUŁA, NO I GABRIEL LOGAN WRESZCIE ZYSKUJE DUSZĘ. GWÓŹDŹ PROGRAMU: MOŻNA ZOBACZYĆ JAK WYGLĄDAJĄ SYBERYJSKIE OBOZY - KURCZĘ, SUGESTYWNA SPRAWA.

1: COLORADO MOUNTAINS

Wyląduj i biegnij do kolesi po prawej stronie, przy płonącej, czerwonej flarze. Pogadaj z Kowalskim i obróć się o 180 stopni - za tobą, nieco powyżej jest półka skalna, a na niej kolejna flara i koleś. Zagadaj, a potem biegnij za nim. Następnie w dół, jaskinią. Gdy wybiegniesz z tunelu, Logan zatrzyma towarzyszy i pójdzie dalej sam. Możesz teraz skoczyć w dół, albo obiec dolinę i iść prosto. Najpierw jednak skocz w dół doliny i biegnij w kierunku jaskini. Wskocz do niej i zasuwaj w dół. Dostaniesz od kolesia transponder. Teraz wróć (zaczynają się przeciwnicy) i wyleź z doliny, by biec nie wykorzystaną drogą. Cały czas wznosi się delikatnie. W końcu dotrzesz do pionowych słupów skalnych. Wejdź na najwyższy (składa się z dwóch stopni - przyklejonych do siebie kolumn: niższej i wyższej) i trójkątem użyj transpondera. Powinien przedtem pojawić się napis, że tu możesz go użyć. Teraz biegiem do Kowalskiego i odbierz od niego materiały wybuchowe. Raczej nie walcz po drodze: jesteś jeszcze szybszy od komandosów.

Odebrałeś? Teraz popsuj panów na spadochronach (też nie musisz jeśli nie chcesz) i biegnij do jaskini, gdzie dostałeś transponder. Tu podłóż ładunki wybuchowe. Bum. Idź dalej prosto, rozwal kolesi przy wodospadzie. Przeszedłszy przez wodospad zajrzyj do niego - jest tam jaskinia, a w niej skrzynia z bronią. Weź ją sobie. I znów dalej. Skręć w lewo, w chodnik odchodzący od głównej trasy. Usłyszysz odgłosy strzałów, a po chwili nad twoją głową pojawi się napis "headshot". Podbiegnij szybko (możesz się podtoczyć) do kolesi w białych koszulkach. Pogadasz z nimi. Chodzi o to, by osłaniali cię, gdy będziesz zdejmował snajperów. Teraz szybko w prawo, pod skałę w kształcie grzybka. Wespnij się na nią od jej prawej strony. Snajper, który tam siedzi zacznie uciekać: zabij go strzałem w głowę. Teraz załatw drugiego. Najlepiej stać na górze i czekać, aż się wychyli. Po tym, jak zdejmiesz bystrookich panów, zabierz granaty i ich sprzęt. Udaj się w dół alejką przy drugim snajperze. Niestety - kolesie w białych koszulkach znów zostaną zaatakowani. Wróć i nie schodząc w dół pozabijaj komandosów. Po trupach znów zejdź alejką w dół.

2: MCKENZIE AIRBASE INTERIOR

Masz dwie minuty. Skradając się, wyjdź z pomieszczenia w prawo i skręć jeszcze raz w prawo. Idź korytarzem, aż usłyszysz rozmowy. Podsłuchaj i przyjrzyj się gdzie gadają. Cofnij się nieco w korytarzu (możesz aż do miejsca skąd przylazłeś), a gdy gadający sobie pójdą - wejdź do pomieszczenia, w którym byli i zrób sobie zastrzyk adrenaliny.

Z pomieszczenia wyjdź w lewo i poskręcaj sobie w lewo i jeszcze raz w lewo. W końcu zobaczysz strażnika oddalającego się od ciebie i idącego w kierunku drugiego, stojącego obok kumpla. Tuż przed miejscem gdzie stoi ten drugi, a zarazem miejscem, gdzie zawróci pierwszy jest pokój A6. Musisz się tam dostać korzystając z wnęk w ścianie.

Przestaw przełącznik (switch) i szyba się przesunie. Przejdź przez nią do drugiego pomieszczenia. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się do prostopadłej odnogi, lekko z prawej. Widać ją tuż obok. Biegnij. Za rogiem zobaczysz oddalającego się strażnika. Odczekaj chwilę i biegnij za nim. Schowaj się we wnęce po prawej. Po drodze. Koleś zacznie gadać z innym strażnikiem, który siedzi w dyżurce (okienko w ścianie). Poczekaj, aż skończą gadać - strażnik sobie pójdzie. Ty przetocz się pod okienkiem i idź w prawo. Dojdziesz do pomieszczenia B1. Wyjmij z szafki wszystko. Teraz użyj tasera (mimo, że masz broń palną nie wolno ci jej jeszcze w tej misji użyć) na strażniku w dyżurce i przełącz switch. Na chwilę otworzą się wyjściowe drzwi, którymi wcześniej, po pogaduszce wyszedł jeden ze strażników. Bieg! Wyjdź z pomieszczenia, a zobaczysz fragment wyjścia, które się otworzyło. Musisz wbiec w korytarz w dół i przebiec go. Drzwi są dwie pary i obie się za chwilę zamkną. Możesz utknąć w korytarzu. Miniesz po lewej pierwszą wnękę i dobiegniesz do drugiej. Schowaj się w niej. Za chwilę pojawi się strażnik - gdy cię minie, załatw go taserem. Popatrz za róg i przyjrzyj się uważnie jak porusza się ostatni przeciwnik na tym poziomie. Nie dochodzi do końca korytarza, ale zawraca w połowie. Podkradnij się i lekko go prądem. Teraz idź już tylko korytarzem dalej i obejrzyj animację.

3: COLORADO INTERSTATE 70

Wbiegnij w tunel, miń jeepa. Załatw szybko nożem kolesia po lewej stronie i stań przy prawym boku ciężarówki (czyli po lewej stronie tunelu). Przygotuj sobie broń i kolejno rozwal wszystkich. Weź w międzyczasie equipment - jest z tyłu ciężarówki. Teraz wracaj do kolegi, który cię ostrzeliwuje. Zdejmij wszystkich przeciwników.

I znów do tunelu. Wejdź najpierw w pierwsze drzwi po lewej, a potem w lewo - znajdziesz lornetkę. Wyjdź i idź z kumplem przed siebie. Rozwalaj kolesi po swojej stronie tunelu, a on rozwali po swojej. W końcu, po animacji dostaniesz miotacz ognia. Rozwal gości przed sobą, potem za sobą, potem znów z przodu - tak aż do momentu, kiedy wszyscy zginą. Zabierz broń trupom i przed siebie.

Dalej zobaczycie jeepa bronionego przez jednego strażnika. To pułapka. Ale wcale nie musisz się skradać. Znów z pomocą przychodzi błąd kodu gry. Otóż snajperzy strzelają tylko do ciebie, a do twojego kumpla nie. Za to on nieźle ich wykańcza. Zrób tak. Strzel do kolesia przy jeepie i schowaj się. Wylecą snajperzy - twój kumpel ich skończy. Rozwal światła przy samochodzie, omiń go z prawej i poczekaj, aż kumpel znów wykończy kolesia na środku drogi. Teraz znów wywal w światła samochodu opodal i miń go z lewej. Tu co raz wychylaj się, a gdy nad głową pojawi się napis headshot, chowaj się. Kumpel zobaczy kto do ciebie celował i załatwi snajpera. Wychylaj się tak i chowaj, aż skończą się snajperzy. Biegnijcie do następnego tunelu.

Tu najpierw załatw kolesia we wnęce po lewej. Teraz biegnij przed siebie, przy prawej ścianie tunelu. Po animacji z czołgami podkradnij się (!) do tylnej części ciężarówki przy prawej ścianie i weź granaty. W tym samym momencie twój kumpel się podda. Teraz wracaj do wnęki, w której przed chwilą zabiłeś kolesia i tu w prawo. Rzuć granat zza progu, do pomieszczenia z urządzeniami zawiadującymi elektrycznością w tunelu. Zgaśnie światło. Teraz wyjdź i idź dalej tunelem załatwiaj przeciwników. Polecam wlezienie na ciężarówkę i kończenie ich. Uważaj na granaty - najlepiej strzelać do nich z daleka.

4: I-70 MOUNTAIN BRIDGE

Idź szybko (czas ucieka) do prawej krawędzi mostu i opuść się na rękach. Teraz przesuwaj się w prawo, aż do momentu, gdy miniesz opancerzony wóz, przy którym rozmawia dwóch kolesi (jeden w białym wdzianku). Wyjdź na most i podkradnij się do następnego wozu - ciężarówki. Weź z niej sprzęcior.

Teraz ustaw sobie gazowy granat i wróć szybko, drugą stroną mostu (biegnij, nie zwieszaj się) do tych dwu gadających kolesi. Załatw ich granatem gazowym zanim minie czas.

Teraz zawiśnij z boku mostu i puść się. Spadniesz na kładki poniżej. Poszukaj czterech bomb i zdejmij pilnujących ich saperów strzałami ze snajperki. Jedna bomba jest na początku, druga na końcu mostu. Najlepiej skoczyć w dół w środku i zdjąć obu kolesi - gdy spadniesz przy nich, usłyszą. Najpierw więc rozwal jedną bombę na początku mostu (i zabij kolesia obok), potem trzy pod koniec. Na przy bombach w sumie kręci się trzech ludzi. Wszystkich ze snajperki. Gdy znajdziesz cztery ładunki wyleź na most i strąć resztę strażników - teraz już bez obaw, że wysadzą most. Idź dalej, do nowego tunelu.

Tutaj napotkasz trudną sytuację. Dwóch terrorystów pilnuje dwóch zakładników. Teraz stoją, za chwilę ten z lewej uderzy zakładnika, a potem ruszy w kierunku tego z prawej. Stań pod lewą ścianą tunelu i wymierz w łeb terrorysty z prawej - gdy łby obu będą na jednej linii, wykonaj słynny strzał dwóch wdów. Przewalasz jednym pociskiem dwie czaszki. Teraz podejdź do zakładników i idźcie dalej. Będą pojawiać się ciężarówki z żołnierzami. Najłatwiej wywalać w nie granaty. Ale zwykłą bronią też się da - więcej zabawy. Są trzy ciężarówki i koniec poziomu.

5: MCKENZIE AIRBASE EXTERIOR

Przed tobą, za krzakami rozmawiają strażnicy. Zaczaj się i rozwal taserem tego, który zostanie na placu (drugi ucieknie). Teraz goń tam, gdzie pobiegł uciekinier. Po animacji podejdź do lewej ściany i zaobserwuj strażnika po lewej. Zdejmij go i weź snajperkę z ciężarówki. Teraz połaskocz prądem drugiego - ostatniego tu strażnika. Tuż obok niego jest murek, znad którego leci dym. Wskocz na niego i zeskocz po drugiej stronie. Będzie tam ciężarówka. Cofnij się za mały murek i czekaj. Z bazy wyjdzie koleś i będzie obchodził samochód. Gdy cię minie - rozwal go. Teraz wejdź ostrożnie do środka bazy - przy lewej ścianie. Tyłem do skrzyń stoi drugi koleś. Wejdź po cichu na skrzynie, przejdź przez nie i zejdź po ich drugiej stronie. Załatw kolesia od tyłu - wciąż się skradaj. Teraz idź za róg i podsłuchaj rozmowę. Po niej szybko schowaj się we wnęce i znów od tyłu rozwal prądem strażnika, który zaraz cię minie. Idź znów przed siebie przy prawej ścianie. Zobaczysz, że możesz iść w prawo do siatki. Zrób to, a znajdziesz przełącznik po lewej i wielkie wrota. Otwórz je przełącznikiem i idź do sali z samolotem. Snajperką zdejmij pilota (stoi na mostku, z lewej strony samolotu, przy samej kabinie). Podejdź do spodu samolotu i poszukaj systemów komputerowych. Uszkodź je.

Teraz poczekaj aż do hangaru wejdzie koleś i połaskocz go prądem. Wyjdź na zewnątrz. Zobaczysz, że między skrzyniami chodzą strażnicy. Jeden zostanie - nie będzie go widać, drugi zacznie obchodzić skrzynie. Gdy będzie po twojej stronie skrzyń dogoń go i "poprąduj". Potem obiegnij skrzynie z prawej i znów "poprąduj" drugiego. Dalej biegnij przy prawej ścianie, mijając światło reflektora. Wejście w nie to koniec. Następnie znajdziesz się w miejscu, gdzie przejeżdżają ciężarówki. Biegnij obok ciężarówki (z jej prawej strony), aż po prawej miniesz wnękę. Przebiegnij jeszcze parę kroków i stań. Ciężarówka pojedzie dalej, a ty zobaczysz, że po drugiej stronie drogi jest wejście do hangaru. Udaj się tam. Przebiegnij korytarzem, a w hangarze za ciężarówkę. Gdy strażnik odejdzie - zbliż się do drzwi. Podsłuchaj rozmowę, a potem udaj się w pewnej odległości za kolesiem w garniturze i żołnierzem. Mundurowy po chwili odejdzie, a ty dogoń elegancika. Po animacji wróć do hangaru i załatw prądem strażnika za ciężarówką. Zaczaj się od

strony kabiny - będzie stał tyłem.

Przebiegnij przez placyk i wbiegnij do kolejnego tunelu. Tu wbiegnij za róg i skradaj się od razu za strażnikiem - powal go prądem. Dalej zobaczysz wyjście na plac. Ustaw się za skrzyniami i czekaj, aż strażnik zejdzie z pola widzenia. Za nim - ostrożnie i prądem. Teraz szybko przed siebie (szperacze!) - do ciężarówki. Podejdź do kabiny, wciśnij trójkąt i kieruj się w lewo, za murek. Ciężarówka ruszy na wstecznym, a strażnicy pobiegną zobaczyć co się stało. Ty zaś do wejścia, którego pilnowali.

Teraz windą na górę. Z windy w prawo - potraktuj prądem kolesia przed świecącą mapą. Teraz szybko z powrotem - potraktuj prądem kolesia - gadułę. Podejdź do czytnika znajdującego się tuż obok mapy, w ścianie. Skopiuj dane. Teraz windą na dół i przed siebie. Wyjdziesz na lądowisko helikoptera. Łatwizna. Podkradnij się do strażnika - prąd. Teraz do kolesia w garniturze, zanim dotrze do helikoptera - prąd. Podejdź do maszyny.

6: COLORADO TRAIN RIDE

Biegnij do początku pociągu. Najpierw weź kamizelkę z wagonu, na którym zaczynasz, a potem biegnij. Aż do pierwszego checkpointu - po prostu ładuj w kolesi. Za jedną z pierwszych cystern są dwaj faceci - możesz skorzystać z tego, że dach nie jest płaski i schować się. Jeśli masz shotguna - polecam. Po checkpoincie będzie wagon z kilkoma przegrodami pod rząd. Wskocz na dół i przed sobą, w sąsiedniej "komórce" będziesz miał dwóch kolesi, a dwie komórki dalej granaciarza. Zawiśnij na ścianie przegrody i poczekaj, aż mądry granaciarz załatwi swoich kolegów. Teraz do niego przejdź i wyrwij chwasta - uwaga, ma kamizelkę. Dalej już prosto. Najlepiej przysiadać, gdy widzisz biegnących po dachu wrogów i kończyć ich na siedząco. Trudniej cię trafić, a lepiej celujesz.

7: COLORADO TRAIN RACE

Tu po prostu biegnij przed siebie. Ucieka ci czas i żołnierzy więcej, ale za to są skrzynie i można zza nich trafiać kolesi. Musisz dobiec do lokomotywy. Nie jest to najtrudniejsze.

8: C-130 WRECK BITE

Idź przed siebie rozwalając kolesi poukrywanych między częściami rozbitego samolotu. Możesz się spodziewać, że za każdą większą przeszkodą kryje się przeciwnik. Gdy będziesz szedł, teren skręci w lewo. Tu wbiegnij w wielką rurę kadłuba i zaraz, gdy zaczną strzelać cofnij się daleko za nią. Teraz pozdejmuj wszystkich przeciwników, którzy świecą się na radarze. Znów biegnij przed siebie, aż znajdziesz wbity pionowo w ziemię ogon samolotu. Są tam dyski, których szukasz.

Niestety - zacznie się jatka. Najpierw ukryj się szybko za ogonem samolotu i wystrzelaj przeciwników. Teraz znów podbiegnij do następnej dużej części i znów wystrzelaj wszystkich z ukrycia. Rurę kadłuba omiń przy prawej ścianie kanionu, a gdy usłyszysz rozkaz o wprowadzeniu snajperów - przebiegnij tuż przy prawej ścianie kanionu, robiąc fikołki. Za chwilę zobaczysz startujący helikopter - wyjmij snajperkę i oddaj dwa celne strzały w kolesia uczepionego boku helikoptera. Prawdopodobnie można go też strącić inną bronią. Mnie się jednak nie udało.

9: PHARCOM EXPO CENTER

Ciekawostka dla wszystkich miłośników SYPHONA. Powrót na wielką wystawę. Cudzik. I jedziemy. Najpierw obróć się o 180 stopni i zejdź. Teraz strąć jednego strażnika, potem poczekaj, aż drugi sam do ciebie przyjdzie. Po co ci taki pan? Po nic. Zabij go. I przed siebie. Za ciemnym tunelem będziesz miał łatwiutki pojedynek z kilkoma panami na dole i snajperem na górze. Najpierw dół. Potem wbiegnij na górę i bezczelnie miń snajpera. Schowaj się za skrzynie. Kod gry przewiduje, że będziesz się czaił od dołu, więc jeśli staniesz na górze, głupi snajper wystawi ci głowę bez wahania.

Dalej. Odszukaj za rogiem kratkę wentylacji i zapraszamy do zabawy w MGSa. Wypal w kratkę z broni i do tunelu. Wyjdź po drugiej stronie. Teraz znów przed siebie (uwaga - w ciemnym tunelu, za skrzyniami jest strażnik!) i rozwal kogo trzeba. Dostaniesz się w końcu na ekspozycję - do sporej sali. Tu znów rozwal snajpera wysoko, na kładce. A potem wejdź na ową kładkę i znów do wentylatora. Strzel w drugą kratkę na jaką natrafisz i z kuszy uśpij strażnika. Teraz idź dalej. Strzel z broni w kratkę i zmień sobie broń na kuszę.

Będzie może trudno, ale uwaga. Skocz jak najszybciej i podejdź do ściany po lewej. Kucnij. Podejdą dwaj żołnierze, a jeden z nich sobie pójdzie. Szybko wstań, policz do trzech, uśpij tego, który został - jest do ciebie tyłem. Wejdź na górę i za rogiem uśpij tego, który pobiegł. Teraz wróć do sali, wejdź na skrzynie po lewej stronie, przy ścianie i z góry uśpij ostatniego w tym pomieszczeniu żołnierza. Obok niego są drzwi do podziemi. Zapraszam.

Tu poczekaj, aż panowie za rogiem się rozdzielą. Jeden siedzi przy szafkach i ogląda pisemko. Podejdź i kopnij prądem. Zabierz sobie pisemko. Teraz idź do drugiego. Gdy załatwisz tych dwóch, marsz do następnej sali. Tu najpierw w lewo, przejdź po kartonach i zajdź stojącego za rogiem żołnierza od tyłu. Prądem go! Teraz po kartonach na górę. Zaobserwuj strażnika (kucnij). Podchodzi do połowy w twoją stronę, a potem zaczyna wracać. Gdy zaczyna wracać wystrzel w niego ostatnią strzałkę. Teraz skocz tam, gdzie leży trup. Poszukaj kratki wywietrznika i właź do środka.

Wyjdź z tunelu i rozwal nadbiegającego kolesia. Od razu biegnij w jego kierunku, bo będzie rzucał granatami. Szybko cofnij się za róg - za kratką pojawi się kolejny koleś. Rozwal go z ukrycia i weź granaty. Obok, nad skrzynią jest kolejny wywietrznik. Znów tunelami. Wyjdź i najpierw idź w prawo - rozwal kolesia. Stoi tyłem i ma kamizelkę. Headshot i masz odnowienie energii.

Teraz wróć i skieruj się w drugą stronę - idź cały czas przy prawej ścianie. Dojdziesz do piramidy, którą znamy z pierwszej części. Masz tu trzech kolesi - rozwal ich kolejno: górny, ten na twoim poziomie, ale na piramidzie i ten, który stoi tuż obok, za filarem. Teraz biegnij na drugą stronę i zejdź po kartonach. Ostrożnie - są wysokie. Na dole, pod korytarzem, którym przyszedłeś jest jeszcze jeden koleś. Łatwiak.

Teraz po blokach kamiennych na górę - pozbieraj broń i zjazd po zjeżdżalni. Wyjdź bocznym korytarzem na dole. Stoi tu do rozwalenia koleś - bums. Dalej jest pomieszczenie z dwoma żołnierzami - prądem ich obu i połóż w wyznaczonym miejscu ładunek (podejdź i "trójkąt"). Teraz poszukaj w kącie wentylacyjnego szybu i jazda.

Gdy dotrzesz do miejsca z dwoma panami na dole - zrzuć im granat, a potem sam zejdź. Weź amunicję, podejdź do drugiej kratki w suficie, stań przodem do wentylatorów i podskocz. Wleziesz na górę. Idź przed siebie jak najszybciej. Nie zważaj na nic, aż wyjdziesz. Tu paralizatorem, po cichutku unieszkodliw dwóch żołnierzy: jeden nieco niżej, drugi na samym dole.

W następnej sali masz trzech gości. Nie ruszaj ich! Jeden właśnie odchodzi - szybko za nim. Ukryj się za pierwszą, wysoką kolumną kartonów i poczekaj, aż drugi - chodzący prostopadle do pierwszego sobie pójdzie. Dalej za tym pierwszym. Gdy zobaczysz wentylator, poczekaj chwilkę, potem strzel w kratkę i do tunelu.

Gdy wyjdziesz spójrz w dół. Pod tobą chodzi w kółko strażnik, a na lewo widać kawałek drugiego - stoi tyłem. Poczekaj, aż pójdzie ten chodzący i "poprąduj" stojącego. Miń sparaliżowane ciało i idź korytarzem w lewo. Dojdziesz do kręgu kamieni. Idź w lewo, a gdy wpadną agenci wrzuć w środek granat. Jeśli ktoś zostanie - zastrzel go pociskiem w głowę. Wszyscy mają kamizelki.

Teraz wejdź na kamienie i rozejrzyj się. Widzisz kratkę? No właśnie. Skacz po kamieniach i dotrzyj do niej. Strzel, rozpędź się i skocz.

10: MORGAN

Znane z części pierwszej rozbrajanie bomb. Tyle, że szukanie ich jest znacznie prostsze. Najpierw ostrożnie na dół i biegiem do przeciwległej części sali - do wyjścia z niej. Przez próg i strzał do przeciwnika. Tu zabijaj wszystkich. W końcu dotrzesz do bomby. Poczekaj na koleżankę-saperkę, a sam przygotuj się do osłaniania jej, gdy będzie rozbrajać bombę. Najgroźniejszy przeciwnik będzie za kratkami i pojawi się jako pierwszy. Potem jeszcze dwóch zza rogu. Już? Wracaj do początkowej sali. Teraz za koleżanką i powtórz manewr. Do końca już biegaj za nią i osłaniaj ją. Gdy w końcu każe ci biec samemu (a sama zajmie się czwarta bombą), wróć do centralnej sali i walcz z bossem. Przez minutę mu uciekaj - nie możesz go zranić. Po minucie znajdziesz się za kartonami. Za chwilę boss z granatnikiem wybiegnie z lewej strony - wyceluj na wysokość głowy (L1 i w lewo) i czekaj, aż wyjdzie - jak tylko go zobaczysz - seria. Może za pierwszym razem się nie uda, ale przed chwilą był checkpoint i szybko się wgrywa.

11: MOSCOW CLUB 32

Najpierw spokojnie zastrzel kolesia przed sobą (możesz schować się za kolumnę po lewej). Teraz na dole otworzą się drzwi i wleci kilku rzezimieszków. Postrzelaj do nich - im więcej zdejmiesz, tym lepiej. Ale uważaj - są diabelnie celni. Teraz dookoła antresoli, potem na kładkę, a gdy jej koniec wybuchnie - skocz w dół. Szybko na wskroś sali i uciekaj z niej. Aż za róg (do checkpointa). Teraz pozdejmuj wszystkich przeciwników: kilku w sali i jednego za plecami - dopiero co wylazł. Dalej nie ma zbytnich problemów - idź powoli i zabijaj kolejno napotykanych panów. Dojdziesz do jednego baru, potem do drugiego. W drugim wyjdziesz naprzeciwko barmana - strąć go, a za rogiem po prawej masz jeszcze dwóch klientów - też ich pożegnaj. Teraz uważaj - wyjdzie za tobą koleś z shotgunem i w kamizelce, więc gdy tylko rozwalisz tych dwóch - podbiegnij w ich stronę i odwróć się. Idź dalej, aż dotrzesz do dystrybutora napojów. Obok widać kratkę do przejścia, ale za rogiem po prawej, we wnęce jest przeciwnik. Najpierw on, potem wentylacja. Gdy dojdziesz do końca, zanim zejdziesz na dół, rozwal najpierw kolesia z prawej, potem z lewej. Gdyby któremuś udało się rzucić granat - idź w przód i dokończ dzieło na dole.

Teraz coś dla miłośników strzelania. Jak dotąd najbardziej relaksująca część gry - idziesz i rozwalasz kogo popadnie. Najpierw dwóch bandytów strzelających do armii rosyjskiej (czy może milicji?), potem trzeciego za kontuarem (musisz podbiec). Poszukaj na ladzie przycisku i otwórz drzwi do piwnicy. Brnij przed siebie, aż dojdziesz do mrugającej sali. Tu najpierw szybko w lewo (za kolumnę). Teraz rozwal dwóch kolesi na dole. Został jeszcze jeden na górze - wybiegaj na środek i strzelaj w niego, a potem się chowaj. Ma kamizelkę i granaty, ale żwawego nie trafią. Teraz na górę i uważaj na kolejnego kolesia - kryje się w korytarzu i zacznie strzelać zanim wyjdziesz z sali. Gdy usłyszysz odgłosy negocjacji wojska i terrorystów, poczekaj. A potem wyjrzyj za róg - będą tam leżały dwie kamizelki. Najszybciej jak można weź je i biegnij przed siebie (nie w lewo!). Znajdziesz się w ubikacji. Tu skręt w lewo, zabij terrorystę na końcu kabin i rozbij szybę nad szafką. Wejdź na szafkę.

12: MOSCOW STREETS

Biegnij za kolesiem, który mignie ci przez chwilę. Wybiegnij w lewo i zatrzymaj się. Jakiś granatomiot wysadzi dwóch żołnierzy. Pędź dalej rozwalając wszystkich. Gdy wybiegniesz z krótkiego tunelu biegnij najpierw w prawo i zabierz z radiowozu gazowe naboje i broń. Teraz w lewo. Przyjrzyj się jak panowie wybuchają w wypadku. Strąć granaciarza (jest wysoko na dachu, nad czerwonym samochodem) i jego kumpla. Zabierz snajperkę. Biegnij dalej. Gdy dotrzesz do miejsca, gdzie po prawej stronie widnieje neonowy kieliszek i usłyszysz hałasy, zatrzymaj się i wróć nieco. Żołnierze wbiegną za róg z kieliszkiem. Poczekaj chwilę i wykończ ich gazem. Omiń ich i dalej w uliczkę, którą obstawiali. Po chwili znajdziesz się w wąskiej uliczce, a za tobą ruszy samochód. Biegnij szybko i skręć we wnękę po prawej. Samochód się rozbije.

Teraz wejdź po nim na murek i brnij skacząc przez dziury. Na koniec, gdy przeskoczysz nad drugą dziurą szybko zestrzel kolesia na dachu przed tobą i zejdź na dół. Skieruj się w lewo i dotrzyj do wnęki po prawej. W międzyczasie zaatakują cię dwa samochody - musisz wskoczyć na drążek nad ulicą i "przepuścić" je. Teraz biegnij dalej przed siebie i skręć na skrzyżowaniu w lewo. Strąć szybciutko granaciarza i przed siebie. Trzymaj się lewej strony drogi. Pewnie nie raz już zginąłeś od kul kolesia, którego gonisz, więc teraz uważaj. Gdy strącisz/miniesz trzech granaciarzy zacznij rozwalać samochody, żeby goniony nie załatwił cię siłą wybuchu. Trop go tak aż do parku. Powolutku.

13: VOLKOV PARK

Spójrz na mapę. Musisz dostać się na drugą stronę parku. Jak to zrobić? Polecam trzymanie się strony przez cały czas. Wyjątkowo na początku pędź w lewo i stań przy murze, koło bramy. Zdejmij kolesi. Teraz na prawo: od drzewa do drzewa. Gdy zbliżysz się do ściganego - ucieknie ze swojej kryjówki. Idź dalej przy prawej stronie i zabijaj. Zdejmij cały placyk nocnych snajperów - jest tuż za popiersiem Stalina. Najlepiej snajperką. Dalej rób

swoje, aż do momentu, gdy dotrzesz do placyku z czterema światłami wokół pomnika. Zestrzel światła, tak, żeby zrobiło się zupełnie ciemno.

W końcu dojdziesz do mostu. Zrób tak (przeciwników jest kupa i nie są łatwi), lecąc na pałę. Od razu w lewo i pod most. Odwróć się i strąć kolesia, który za tobą przybiegnie. Teraz przejdź sobie po lodzie na drugą stronę rzeki (!), wyjdź na brzeg i strąć kolejnego kolesia. Schowaj się i zejdź pod most. Przejdź na drugą stronę mostu (!) i wyjrzyj. Strąć ostatniego kolesia. Teraz zabierz im złom i na drugą stronę.

14: GREGOROV

Boss. Niestety - trudny. Najpierw musisz pozdejmować wszystkie światła na planszy, a potem podczaić się do kolesia i porazić paralizatorem. Inaczej się nie da. Najlepiej strącać światła czymś z tłumikiem i pilnować czy cię nie zauważył.

15: ALJIR PRISON BREAK-IN

Najpierw podbiegnij przed siebie i ustaw paralizator. Podczaj się za kolesiem, ale nie zabijaj go. On skręci za progiem w lewo, ty w prawo. Idź prosto tak długo, aż zobaczysz strażnika - wcześniej miniesz mały korytarzyk w prawo. Potraktuj klawisza paralizatorem. Teraz szybko cofnij się do małego korytarzyka, który mijałeś i pędem do jego końca. Tam - przed progiem - zacznij się skradać i potraktuj prądem drugiego strażnika. Miń go i przetocz się po cichu do kobiety, która w tym czasie poszła sprawdzić co się dzieje z kolesiem, którego zdjąłeś na początku. Pogadaj z kobietą, którą bili. Teraz szybko pędź przed siebie, aż miniesz otwarty korytarzyk po lewej. Zatrzymaj się dopiero za nim. Za chwilę wyjdzie zeń klawisz - musisz go sparaliżować. Wejdź w korytarz, z którego przyszedł. Zastaniesz tam dwóch strażników - załatw ich z kuszy. Idź kawałek dalej i poobserwuj dyskutującą grupkę strażników. Gdy się oddalą, zakradnij się do miejsca, gdzie nie ma barierki, zwieś się na rękach i przejdź w lewo do końca. Wyjdź i idź dalej w lewo. Zobaczysz jak dwójka klawiszy goni więźniarkę - sparaliżuj ich. Odwróć się i znów przed siebie. Skręć w lewo i zobaczysz, że windą wjeżdżają dwaj strażnicy. Poczekaj aż pójdą i zjedź windą w dół. Teraz znów wyjdź kawałek z korytarza - do windy idzie dwóch kolesi. Cofnij się i zejdź do dziury po windzie. Kolesie podejdą, zameldują i pójdą. Wtedy ty wyjdź i przekradnij się za nimi i skręć w prawo. Idź ostrożnie, rozwal kolesia po prawej i dalej idź prosto. W końcu dojdziesz do wielkich krat z kamerą. Zaraz po animacji pędź do drzwi (możesz tam dojść tylko, gdy czerwona lampka nad kamerą się nie świeci). Stań po prawej i czekaj aż drzwi się otworzą. Wejdź do środka, gdy strażnik wyjdzie i załatw panienkę za konsoletą. Teraz spójrz na ekran. I szybko podnieś lewą dźwignię, a potem prawą. Podejdź do nowej furtki i poczekaj, aż wbiegnie koleś - strzel do niego z kuszy. Wybiegnij i leć, aż miniesz kolejny korytarz w bok. Stań na chwilkę. Za progiem jest koleś - chodzi raz w twoją stronę, raz plecami do ciebie. Gdy będzie plecami - zdejmij go strzałką. Ostatnia strzałka dla kolesia dalej, który będzie szedł tyłem do ciebie. Biegnij przed siebie.

16: ALJIR PRISON ESCAPE

I jedziemy. Najpierw pozbądź się panów w swoim pomieszczeniu. Sama przyjemność. Teraz wybiegnij (nową drogą) i strąć panów w następnej planszy: jeden na dole, jeden na górze i jeden na dole. Jest jeszcze czwarty - na końcu antresoli - ma kamizelkę. Potem w korytarz - dwóch kolesi od razu, zejdź pół piętra i znów dwóch. Trzeci znów na końcu z lewej - trzeba go podpuścić. Kop drzwi. Na dworze szybko w lewo, przy ścianie po schodach, przed drzwiami się zatrzymaj. Otworzą się i wypadnie z nich dwóch kolesi. Nie celuj! Strzel przed siebie z shotguna dwa razy. Jak zaczniesz celować, głupia baba będzie celować w snajperów po dachu. Jak staniesz przodem do kolesi i wypalisz - nie chybisz. Ostrożnie dalej i do elektrycznego krzesła.

Po animacji odwróć się o 180 stopni, załatw kolesia, znów 180 i dwóch. Kolejna animacja.

Naprzód. Rozwalaj wszystko, aż dojdziesz do czerwonych drzwi i checkpointu. Zanim je przekroczysz obróć się o 180 i poszukaj kamizelki na drugim końcu korytarzyka. Teraz przez drzwi. Wyjdź, a gdy kumpel krzyknie cofnij się. Rzuci granat dymny, a ty pobiegniesz za nim. W pewnym momencie stanie - musisz przestrzelić elektryczny zamek w kracie. Zrób to i wbiegnijcie w furtkę. Uwaga: zaraz wrócisz i pobiegniesz prosto! Dojdziecie do łaźni, gdzie pogłupiałe więźniarki walą do wszystkiego co popadnie. Nieładnie je zabijać. Wróć do furtki i pobiegnij w prawo. Gdy usłyszysz krzyk - poczekaj chwilkę. Płonący pan podbiegnie do zakrętu i umrze. Ty wyjrzyj za zakręt i rozwal kolesia na końcu. Jeden strzał w głowę. Ma kamizelkę. Jeśli ci spadnie - załaduj grę od checkpointu. On ma przy sobie gazowy granat, którego potrzebujesz. Zabierz go trupowi. Wróć do łaźni i potraktuj granatem paniusie. Zejdź w dół.

Teraz naprzód. Pozdejmuj wszystkich kolesi (sztuk cztery), którzy napatoczą się w długim korytarzu i wróć do swojego nowego kolegi: dasz mu pistolet. Teraz biegnij znów tam, gdzie trupy i dalej. Puszczaj swojego towarzysza przed sobą. Nikt do niego nie strzeli, a przeciwnicy go nie widzą. Gdy dojdziecie do drzwi wylećcie na podwórko. Teraz ty musisz pruć w przód - będą strzelać do was obojga. Przy prawej ścianie pędź w prawo, rozwal dwóch kolesi i fikołkuj. Wbiegnijcie do wieży i windą w górę. Teraz znów przed siebie fikołkami. Nie zatrzymuj się. To koniec poziomu.

17: AGENCY BIO-LAB

Misja skradankowa. Cały czas chodź - nie biegaj. Wyjdź z pomieszczenia. Zakręty: prawo, prawo, lewo. Tu usłyszysz rozmowę, przejdź przez wielkie drzwi i idź za kolesiem. On skręci w lewo, ty poczekaj, aż strażnik przejdzie w lewo, a potem w prawo i idź za nim. Schowaj się za skrzyniami, a gdy strażnik nawróci i znów pójdzie w trasę - leć za skrzynie dalej i ukryj się przed drugim strażnikiem. Teraz - gdy droga wolna - szybko do przodu. Za drugimi skrzyniami stań. Tak, żeby nie widzieli cię ci, których już minąłeś. Przed tobą jest strażnik. Idź za nim, gdy się pojawi, ale zatrzymaj się za skrzyniami na środku tunelu - będzie się rozglądał. Potem zawinie, a ty idź dalej. Dojdziesz do korytarza z kamerą (świeci na czerwono) skręć przed nią w prawo - drzwi A1, a potem znów A1. Wyjdź, gdy strażnik sobie pójdzie: najpierw w prawo, a potem w lewo w małe, brązowe drzwi. Odpal komputer.

Wyjdź drugimi drzwiami i biegnij w lewo. Przez drzwi. Na wózku, za kilkoma zakrętami będzie leżał nóż. Weź go i załatw nim agenta stojącego opodal. Nie używaj jego broni. Teraz wróć kilka metrów i wejdź w małe, brązowe drzwi. To śluza. Za nią idź dalej. Załatw nożem agenta w progu i popatrz w prawo (animacja). Na razie nie zajmuj się tym co zobaczysz. Skręć w drugą stronę i znajdź pomieszczenie z naukowcami (be profesorkowie - zabij ich), a potem przeszukaj szafki. Znajdziesz swój ukochany sprzęt.

Teraz wróć do poprzedniej animacji i załatw dwóch kolesi pilnujących więźnia. Potem wyjdź stąd otwartymi drzwiami na górze. Są na końcu sali. Biegnij przed siebie. Na kamerze użyj scramblera (musisz podejść). Gdy miniesz laboratorium (animacja), zaraz za następnym progiem skręć w prawo (rejon A4). Teraz w lewo na końcu korytarza, potem dwa razy w prawo. Rozwal kolesia i wyłącz kamerę. I jeszcze jeden strażnik. Teraz poszukaj wejścia do wentylacyjnego szybu i marsz naprzód.

Gdy sterroryzujesz Gershona idź przed nim i szybko skończ naukowca, którego spotkacie po drodze. Headshot. Weź kod i podejdź do komputera na dole. Gdy skończysz znajdzie się towarzystwo: 5 kolesi. Rozwal ich. Ale niestety - najpierw musisz się schować: w prawo, obiegnij komputer i za szafę.

Teraz wróć do cel, gdzie był twój kumpel Ramirez i rusz drzwiami, przy których stał strażnik. Otworzą się. Rozwal kolesi w laboratorium: dwóch na zewnątrz, jednego zagazuj przyciskiem obok wielkich szyb - siedzi w środku. Teraz wyjdź kolejnymi drzwiami i rozwalaj wszystkich przed sobą. Kto zostanie w białym kitlu - rozwalaj. Szukaj szybów wentylacyjnych. W pewnym momencie blondynka (ścigana przez ciebie) wyjdzie z pomieszczenia, zostawiając laboranta, a potem zrobi to jeszcze raz. Zawsze rozwalaj profesorków, a za drugim razem wybiegnij za nią.

18: AGENCY BIO-LAB ESCAPE

Teraz dopiero zabawa. Jest coraz trudniej. Po laboratorium ganiają panowie w pancernych wdziankach. Nawet nie myśl, żeby ich rozwalić. Jedyna metoda - strzelać w probówki - od nich się rozwalą. Tak właśnie zabij pierwszego dżentelmena, który wpadnie do laboratorium. Wyjdź i w następnym pomieszczeniu rozwal kratkę po lewej i wejdź. Gdy wyjdziesz skręć w prawo, a potem w lewo i w lewo. Tak - są tam strażnicy, ale musisz wyfikać się między ich strzałami. Chodzi o to, byś dotarł w pobliże swojej celi - tam poszukaj szybu wentylacyjnego. Wjazd do środka. Po wyjściu w lewo leżą jacyś goście (kostnica?). Teraz myk do dziury w ścianie (przy transporterze zwłok). W następnym pomieszczeniu przeszukaj szafki. Dobra teraz na zewnątrz i w prawo (nie nawiązuj walki) i myk do pokoju po prawej. Wyjdź drugim wyjściem i w prawo. Miń śluzę. I do kratki na końcu korytarza. (Koleś = granat). Dojdziesz szybem do cel. Zabierz ze skrzynek granaty. Gdy będziesz walczył, nie wolno ci zniszczyć komputera, który znajduje się w kolejnym pomieszczeniu - stamtąd wychodzą kolesie, więc odsuń się, zanim wywalisz w nich granatami. W następnym pomieszczeniu na lewo i do drzwi windy.

19: NEW YORK SLUMS

Odwróć się w lewo i załatw wybiegającego gościa. Tam skąd wybiegł jest skrzynka z kamizelką. Idź dalej. Do sklepu - rozwal kłódkę w drzwiach. Bum bum i na zewnątrz. Teraz pozdejmuj przeciwników z dachu i okienka, a potem wejdź na skrzynię i dach. Tu uważaj - najpierw wyskoczy koleś, a gdy wejdziesz jeszcze wyżej - dwóch kolejnych. Ten na dole ma kamizelkę - przyda się. Na górze nie ma kamizeli. Bums. Teraz na dół, a z dachu - na jezdnię (po niebieskich daszkach sklepu, z białym napisem). Pobiegnij za żołnierzem i schowaj się za rogiem. Wykończ wszystkich snajperów i terrorystów na ulicy. Gdy to zrobisz poszukaj zejścia schodkami w dół, po przeciwnej stronie ulicy, niż zlazłeś po daszku. Dymi się ze środka lekko. Tu trzymaj się na początku lewej ściany, aż miniesz pralki, a potem spadniesz na dół na słabej podłodze. Podświetl czerwoną dźwignię, a potem rozwal dwóch panów.

Teraz na górę. Gdy skończysz z jednym wejdź na stół i hyc przez dziurę w suficie. Na ostatnim piętrze będzie jeszcze dwóch kolesi. Okno i na dół. Schowaj się za załomem muru i rozwal terrorystów.

Teraz wróć ulicą parę metrów i wejdź w wąską uliczkę w prawo. Tu zdejmij kolesia i przetocz się przez otwór w siatce. Teraz, przez boisko, na ulicę. Wbiegnij do domu, z którego wybiegną kolesie i załatw pana w stróżówce. W pomieszczeniu obok weź zza lady broń. Wyjdź i zdejmij dwóch snajperów. Teraz po schodach na górę - po drodze zdejmuj przeciwników. Reszta potoczy się sama.

20: NEW YORK SEWER

Biegnij za Teresą i w ogóle nie strzelaj. Jeśli chcesz - strzelaj tylko do tych przed sobą. W końcu dobiegniecie do końca. Teraz odwróć się, przebiegnij na drugą stronę kanału przez mostek i pędź przed siebie, z powrotem i cały czas skręcaj w lewo. W końcu wejdziesz w tunel w ścianie - tu załatw kolesi i przełącz dźwignię na końcu. Poziom wody opadnie. Wróć do Teresy, zejdź w dół kanałów i skręć w lewo - do drugich kanałów. Wespnij się obok "wodospadu". Tu pędź przed siebie, aż dobiegniesz do komputerów. Załatw złych, weź kamizelkę i skocz na rurę nad kanałami. Zawiśnij na rękach i przechodź. Zaatakowany - strzelaj. Możesz to robić wisząc. Teraz zeskocz po drugiej stronie i za Teresą. Pobiegnie ona do garaży. Rozwal kolesi (choć nie musisz wcale się z nimi bić) i przebiegnij na wskroś garażu. Idź po podjeździe w górę, a gdy tylko wyjdziesz na kolejne piętro - cofnij się. Furgonetka rąbnie w mur, w miejscu, gdzie przed chwilą stałeś. Teraz szybko w lewo i w lewo i zejmij facia. Nie zdążysz - zabije Tereskę. Walczcie dalej, a ona rzuci granat dymny - pozdejmuj wbiegających serią po łbach. Teraz rozdzielicie się: brnij po schodach na samą górę garażu i zdejmuj niedobrych panów. Gdy w pewnym momencie wpadnie do ciebie Stevens - zabij go bez wahania.

21: FINALE

Boss. I to ciężka sprawa. Najpierw potocz się w prawo, na lądowisko helikoptera. Przebiegnij przed jego dziobem i weź kamizelkę - jest w skrzyni w otwartych drzwiach. Teraz popatrz, gdzie jest przeciwnik i obiegnij helikopter znów - weź karabin. Ten karabin nie przedziurawi zbroi bossa, ale nieźle go odrzuci. Musisz teraz biegać tak, by na jednej linii znaleźli się: tylny, pionowy wirnik helikoptera, boss i ty. Gdy wypalisz - boss poszybuje w wirnik. Moja metoda: rozwaliłem samochody i ustawiłem się za jednym z wraków. Czekałem, aż Chance podejdzie. Niestety - to przypadek, że akurat szedł tą drogą, którą obrał. Nie ma chyba jakiegoś kruczka do pokonania go. **Ale w nagrodę to już koniec gry.**

Konsolowe Kompendium

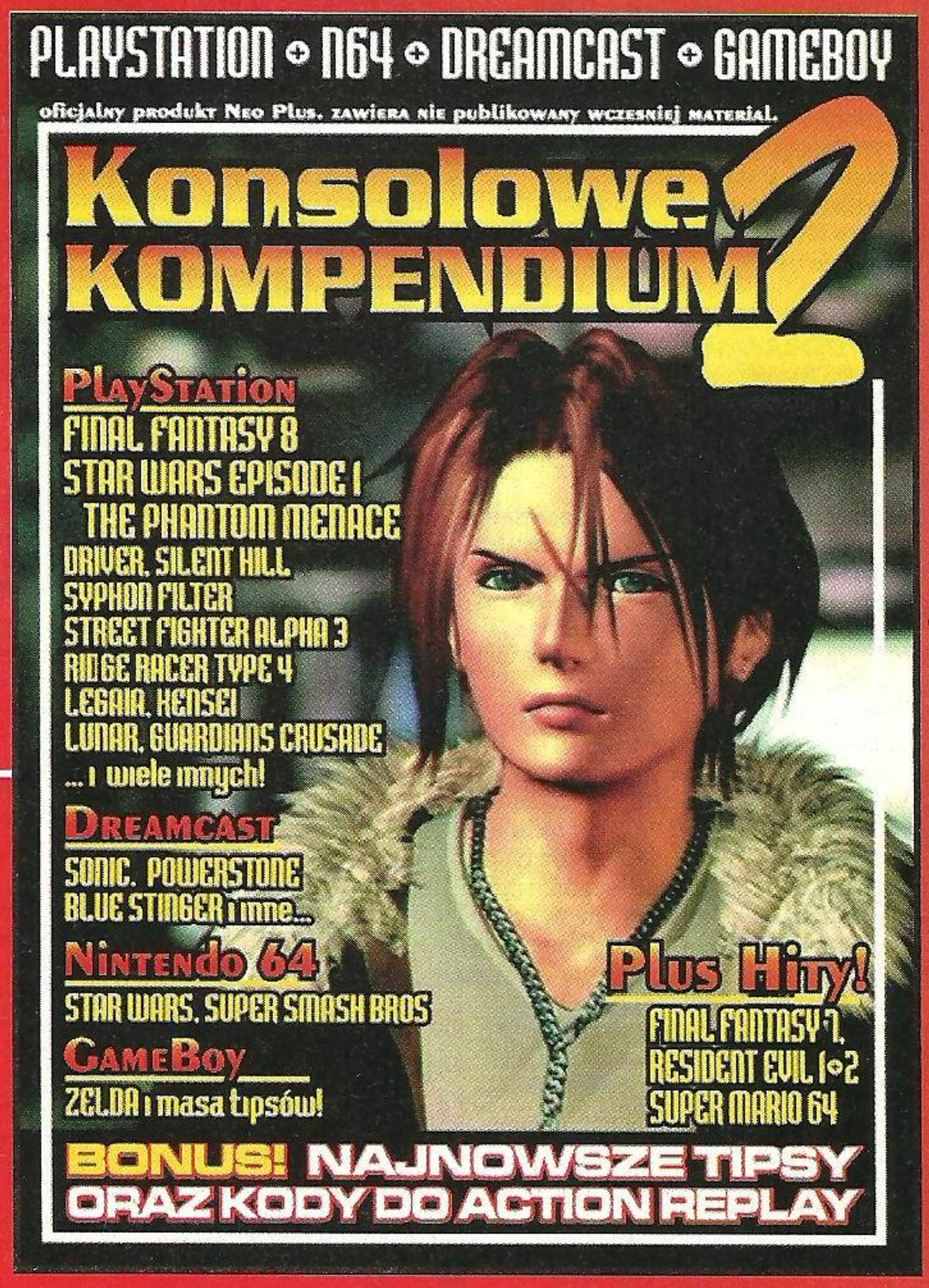
Najbardziej szczegółowe opisy do kilkudziesięciu najlepszych gier na PlayStation, Nintendo 64, Dreamcasta i GameBoya przygotowane przez redaktorów Neo Plus i zebrane w dwóch grubych książkach.

Konsolowe Kompendium

Playstation: METAL GEAR SOLID, TOMB RAIDER 3, GRAN TURISMO, TEKKEN 3, TENCHU: STEALTH ASSASINS, SPYRO THE DRAGON, HEART OF DARKNESS, XENOGEARS, BRAVE FENCER MUSASHI, PARASITE EVE,

Nintendo 64: BANJO-KAZOOIE, LEGEND OF ZELDA 64, MISSION: IMPOSSIBLE, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING

Oraz: NAJWIĘKSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW, RYSUNKI CZYTELNIKÓW, METAL GEAR SOLID - PEŁEN SCENARIUSZ GRY W JĘZYKU POLSKIM W FORMIE OPOWIADANIA I WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS



Konsolowe Kompendium 2

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...
Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...
Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

front mission 3

FRONT MISSION 3 TO MÓJ FAWORYT W TYM MIESIĄCU, WIĘC Z NIEKŁAMANĄ PRZYJEMNOŚCIĄ PREZENTUJĘ NINIEJSZY HELP. PONIŻEJ ZNAJDZIECIE OGÓLNE STRATEGIE GRY, PARĘ SŁÓW O BRONIACH, SPIS BATTLE SKILLS ORAZ KILKA PRZEPISÓW JAK PRZEŻYĆ.

Na początek zapytacie gdzie jest opis przejścia wszystkich poziomów. Nie zamieściliśmy go, bo mija się to z celem. Czynnikiem decydującym jest konstrukcja misji. W 95% każdy z etapów polega na wyrżnięciu wszystkich wrogich jednostek. Toteż pisanie 130 razy: zabij wszystkich nie ma sensu. Jednak nie przejmujcie się, wnikliwe przeczytanie tego helpa zdecydowanie ułatwi wam ukończenie FM 3.

1. OCENY

Główną częścią gry są potyczki, a te jak się pewnie domyślacie, należy wygrać. I to w jak najlepszym stylu. Pod koniec każdej z misji zostanie wystawiona cenzurka. Warto wiedzieć co jest oceniane: liczba tur potrzebna na ukończenie misji, celność, zniszczenia wśród twoich maszyn, liczba zabitych maszyn wroga. Dla czystej satysfakcji opłaca się przejść każdą misję dwukrotnie aby ocena końcowa była jak najwyższa.

2. PUPILKI I ANTYTALENTY

Wraz z postępami scenariusza do twojej drużyny będą dołączać się postacie. Staraj się trenować je wszystkie, tak aby prezentowały w miarę wyrównany poziom. Jednak warto mieć czwórkę faworytów, która będzie wykonywała najtrudniejsze misje. Jednak w pewnym momencie zostaniesz zmuszony do wykorzystania wszystkich postaci, więc warto aby ta gorsza drużyna też miała jakąkolwiek szansę przetrwania.

3. STRZELANIE I PUDŁOWANIE

Bardzo istotnym elementem jest ukształtowanie terenu. Najlepiej żeby twoje roboty zawsze znajdowały się w jak najwyższych punktach - bardzo poprawia to celność. Wszystkie przeszkody można niszczyć, jednak traci się na to jedną turę. Prawa fizyki zostały uwzględnione, więc pamiętaj, że strzał ze zbyt ostrego kąta lub też zza rogu nie ma szans powodzenia.

4. NASZ TEAM

Istotną częścią gry są bronie. Od ich doboru zależy los każdej bitwy. Z początku myślałem, że dwa roboty z wyrzutniami rakiet, jeden z shotgunem i jeden z kastetem wystarczą. Nic bardziej mylnego. W drużynie powinna być tylko jedna osoba z bronią dalekiego zasięgu, bardziej polecam rakiety niż granaty choć te ostanie potrafią być bardzo skuteczne. Na waszym miejscu odrzuciłbym karabiny maszynowe i snajperskie ze względu na małą skuteczność. To samo tyczy się pałek. Bardzo dobrą bronią jest shotgun choć trzeba pamiętać, że każdy strzał dzielony jest na wszystkie podzespoły wrogiego robota. Ta broń jest idealna do dokończenia przeciwnika. Rewelacją okazują się kastety. Mimo, że ich skuteczność jest trochę niższa od shotguna zawsze trafiają w jedno miejsce co ma oczywiste zalety. Dwa ciosy trafione w korpus i największy twardziel leży. Proponuję mieć dwa w ten sposób uzbrojone roboty. Czwórkę zamyka maszyna z wyrzutnią rakiet. Świetnie nadaje się do tego Emma i trzeba pielęgnować jej tę zdolność. Rakiety powinny służyć do rozwalania czołgów, helikopterów, i innych drobniejszych maszyn. Oczywiście cały czas należy także pomagać kolegom. Szczerze mówiąc nie zbroiłbym robotów po zęby, czyli każde z ramion coś dzierży. Po pierwsze zdolność udźwigu przy słabszych robotach to wykluczy, po drugie postać nie będzie dobrze wyszkolona w żadnej z broni, a po trzecie nie mamy nic na zredukowanie obrażeń przeciwnika. A te w ostatecznej fazie gry sięgają ponad 500 więc trzeba uważać. Zbawiennymi przedmiotami są tarcze. Najsłabsza z nich redukuje aż 50% obrażeń, aż do zniszczenia lewego ramienia. Postać wyposażona w taką osłonę jest w stanie przetrwać do dziesięciu silnych ataków.

5. KIESZEŃ I KOMPUTER

Dwa roboty walczące w bezpośrednim starciu narażone są na największe obrażenia. Warto żeby miały w plecaku jeden REPAIR oraz RESTORE MAX co pozwoli odbudować zniszczoną część. Te jednostki są twoją największą siłą bojową, więc warto, żebyś o nie dbał. Robot z wyrzutnią rakiet powinien mieć dwa pakunki z rakietami oraz, jeśli jest jeszcze miejsce w kieszeni, REPAIR. Gość z shotgunem powinien być wyposażony w REPAIR MAX i RESTORE MAX jeśli jest jeszcze miejsce. Pojemność kieszeni uzależniona jest od plecaka jaki został zakupiony. Niestety te o większej pojemność są cięższe, przez co nie starcza udźwigu na inne bronie. Jest jeszcze jeden rodzaj plecaków, które nie posiadają w ogóle slotów na przedmioty ale zwiększają siłę robota i jego udźwig. Bardzo istotną rzeczą są BATTLE SKILLS, ale o nich szerzej w osobnym rodziale.

6. UPGRADE'Y

Jest jedna zasada dotycząca sklepów. Nowy towar dostępny jest po przybyciu do jakiegoś miasta. Jeśli zabawicie długo w jakiejś metropolii wtedy co około 5-6 misji zaglądajcie czy nie pojawił się nowy stuff. Jak się zapewne domyślacie na waszej drodze będą stawały coraz silniejsze maszyny. Dlatego, też musicie zadbać o dobrą kondycję waszych pupilków. Do tego służą upgrade'y. Zwiększają one wytrzymałość danej części oraz zwiększają jej moc (choć w przypadku nóg jest to np. zdolność szybszego poruszania).

7. KASA

Za każdą misję otrzymuje się pieniądze. Na początku mamona rzędu 600 CR wystarcza na zakupy, jednak potem jest gorzej bo części są droższe. Jest na to sposób. Trzeba przejąć jak najwięcej wrogich maszyn. Postarajcie się każdego z robotów doprowadzić do stanu prawie agonalnego. Gdy przeciwnik zobaczy, że nie ma szans podda się SURRENDER. Lecz to nie wszystko. Aby przejąć wrogą maszynę, trzeba po napisie SURRENDER zaatakować ją jeszcze raz. Siła uderzenia nie może zniszczyć maszyny, gdyż będzie po rybach. Najlepiej uderzyć gołą pięścią. Jeśli akcja się powiedzie pilot ucieknie i pojawi się napis SURRENDERED. Po zakończeniu misji będzie miał dodatkową maszynę. Sprawdź czy jest lepsza od tych, które aktualnie wykorzystujesz, a jeśli nie, to ją sprzedaj - pieniądze są poważne.

8. SZKOLENIE

Każda z postaci nabiera z czasem umiejętności. Za każdy atak otrzymuje się punkty doświadczenia, które zwiększają klasę posiadanej broni. Symbolizowane jest to literami, im dalsza litera alfabetu tym poziom jest wyższy. Mój najlepiej wyszkolony wojownik posiadał klasę F i trzy gwiazdki. Każda z liter jest trójpoziomowa, a każdy poziom symbolizuje gwiazdka. Posiadanie takich trzech uprawnia do przeskoczenia na kolejną literę. Najwyżej punktowane jest zniszczenie robota, a dodatkowy bonus dostaje się za rozwalenie wszystkich części wroga co wcale nie jest łatwe.

9. Anit-I, Anti-P, Anti-F

Oto co oznaczają te skróty:
Anti-I: Ochrona przed atakami bezpośrednimi i shotgun'em
Anti-P : Obrona przed rakietami, karabinami stacjonarnymi, karabinami snajperskimi czołgami.
Anti-F: Ochrona przed miotaczami ognia i rakietami. Jeśli chodzi o te ostatnie to jest znacznie lepsza niż Anti-P

10. SIEĆ

Przez cały czas masz przy sobie laptopa. Dzięki niemu możesz surfować po sieci i wysyłac maile. Te ostatnie będą przychodzić do ciebie w miarę rozwoju fabuły. Warto na listy odpowiadać. Sam internet służy w celach informacyjnych. Osoby, które chcą wycisnąć wszystko ze scenariusza, powinny czytać strony oraz ściągać akta. Oto lista stron oraz hasła do nich:

JAPAN
/PPS/GOVERNMENT/JAPAN ..... [992]
JAPAN PUBLIC SECURITY (JAPAN SELECTION) ..... [JA9AN]
JAPAN PUBLIC SECURITY (OCU SELECTION) ..... [OCU]
JAPAN PUBLIC SECURITY (USN SELECTION) ..... [U2N]
JAPAN PUBLIC SECURITY (DA HAN ZHONG SEL.) ..... [D8Z]

JBNNEDITING/CORPORATION/JAPAN ..... [YAMS]
JDFORCE/GOVERNEMENT/JAPAN ..... [JDFSMAP]
NETCOMSYS/CORPORATION/JAPAN ..... [TA3BW]
NTJ/GOVERNMENT/JAPAN (1ST OPTION) ..... [SINTJ]
NTJ/GOVERNMENT/JAPAN (3RD OPTION) ..... [WNTJ]
OOCEINFO/CORPORATION/JAPAN (3RD OPTION) ..... [EHOBA]
TEIHOKUU/OTHER/JAPAN (DATABASE) ..... [ALISA]

USN
SRLUSN/GOVERNMENT/USN ..... [SURSLN]
RESEACHERS BACKGROUND DATABASE 1 ..... [EMIR]
RESEACHERS BACKGROUND DATABASE 2 ..... [KEN]
RESEACHERS BACKGROUND DATABASE 3 ..... [WIL]
FAI/GOVERNMENT/USN (INTERNAL) ..... [IAF001]
FAI/GOVERNMENT/USN (INTERNAL) ..... [IAF002]
FAXIDATA/GOVERNMENT/USN
DATABASE CODE 1 ..... [DENNIS]
DATABASE CODE 2 ..... [LUKAV]
DATABASE CODE 3 ..... [JOE]
DATABASE CODE 4 ..... [CINDY]
DATABASE CODE 5 ..... [GASTOR]
/USNAVY/GOVERNMENT/USN ..... [MARINE]

AUSTRALIA
CIU/GOVERNEMENT/AUSTRALIA (OCU REGIONAL GATE) [DJV]
EAST SOUTH ASIA ..... [FTBTJB]
JAPAN ..... [KBQBO]
CONGRESS ..... [PDV]
CIU/GOVERNEMENT/AUSTRALIA (SECRET GATE) ..... [UFSDFT]
M.I.D.A.S ..... [TBEJN]
USN ..... [OTV]
DA HAN ZHONG ..... [AIE]
GDFIA/GOVERNMENT/AUSTRALIA ..... [G3F8A]
G.D.F.I.A FILE ACCESS SYSTEM (M.I.D.A.S) ..... [M8DOS]
G.D.F.I.A FILE ACCESS SYSTEM (JDF) ..... [J1D2F3]
G.D.F.I.A FILE ACCESS SYSTEM (DA HAN ZHONG) .... [DTHTZT]
G.D.F.I.A FILE ACCESS SYSTEM (CIU) ..... [C4I5U6]
DCNSIT/CORPORATION/AUSTRALIA ..... [DCN09]

DA HAN ZHONG
HLTUAN/OTHER/DAHANZHONG ..... [INKAREN]
MEMBER OF NOBLE LOTUS ..... [HOANG]
MEMBER OF NOBLE LOTUS ..... [RUO]
MEMBER OF NOBLE LOTUS ..... [CHANG]
MEMBER OF NOBLE LOTUS ..... [YUE]
CONQUEST MAP ..... [SMAP]
SPONSOR ..... [PATRON]
DHMDBIANJI/CORPORATION/DAHANZHONG ..... [08DHMD]
DHZFIS/GOVERNMENT/DAHANZHONG ..... [DFHISZ]
M.I.D.A.S INFO ..... [ADIMS]
IMAGINARY INFO ..... [FIINO]
SHURUANJIAN/CORPORATION/DAHANZHONG ..... [CLOT]
REMBASSY/GOVERNMENT/DAHANZHONG ..... [REBSY]
Plans To Acquire M.I.D.A.S Technology ..... [PLANM]
Missing Imaginary Number ..... [ALONE]

11. BATTLE SKILLS

Są bardzo ważną częścią gry. Każda z umiejętności generowana jest przez pilota, komputer oraz rodzaj robota. Specjalne ataki mogą łączyć się w combosy co daje bardzo dobre efekty.
Każda z postaci ma w swoim arsenale ograniczoną liczbę battle skills uzależnioną od ilości slotów w komputerze. Ten ostatni można zakupić w sklepie. Najprostsze typy nie mają w ogóle slotów, ale zwiększają moc robota. Te bardziej skomplikowane oprócz wolnych slotów mają też zdolności specjalne takie jak podniesienie prawdopodobieństwa użycia ataku specjalnego czy też podniesienia prawdopodobieństwa odpalenia combosa. **Każdy z robotów dysponuje określonym rodzajem BS, a ich występowanie zależy od cech pilota.** Poniżej podaję pełny spis wszystkich zdolności:

Drake M2C
- **Atak:** Chaff, **Efekt:** Myli atakującą rakietę, **Warunek:** Bronie defensywne, **Sloty:** 1
- **Atak:** Pilot Damage I, **Efekt:** Zadaje obrażenia pilotowi, zabiera od 1/4 do 1/2 życia, **Warunek:** Nie ma granatów, **Sloty:** 1
- **Atak:** Experience x2, **Efekt:** Zwiększa otrzymane punkty doświadczenia dwukrotnie, **Warunek:** Nie ma granatów **Sloty:** 1

Enyo MK109
- **Atak:** Auto I, **Efekt:** Automatycznie atakuje jeśli zostanie unieruchomiony, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 1
- **Atak: Leg Smash, Efekt:** Niszczy nogi przeciwnika, **Warunek:** Posiadane bronie(do wyboru): shotgun, riffle, melee, missile, **Sloty:** 4
- **Atak: Prevent Loss, Efekt:** Nie pozwala na zniszczenie części ale redukuje jej HP do 1, **Warunek:** Bronie defensywne, **Sloty:** 1

Foura M12A
- **Atak:** Pilot Eject, **Efekt:** Katapultuje pilota po zniszczeniu maszyny, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 1
- **Atak:** Arm Smash **Efekt:** Niszczy ramię wrogiego robota, **Warunek:** Posiadane bronie(do wyboru):shotgun, riffle, melee, missile, **Sloty:** 4
- **Nazwa ataku:** Escape, **Efekt:** Ucieczka przed zniszczeniem części, **Warunek:** Bronie defensywne, **Sloty:** 1

Genie
- **Atak:** Defense Class I, **Efekt:** Zwiększa obronę, **Warunek:** Brak broni na ramieniu, **Sloty:** 1
- **Atak:** Pilot Damage III, **Efekt:** Zadaje obrażenia pilotowi zabierając 4/5 HP, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 3
- **Atak:** Auto Counter, **Efekt:** Kontratakuje nawet wtedy, kiedy część zostaje zniszczona, **Warunek:** Bronie defensywne, **Sloty:** 2

Getty
- **Atak:** Revenge III, **Efekt:** Zadaje dwa razy większe obrażenia od otrzymanych, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 3
- **Atak:** Firing Squad, **Efekt:** Wzywa dwa roboty na pomoc **Warunek:** W zależności gdzie stoją sprzymierzone jednostki, **Sloty:** 3
- **Atak:** Enemy Skill II, **Efekt:** Obniża o dwa poziomy skuteczność przeciwnika, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 3

Grapple M1
- **Atak:** Melee III, **Efekt:** Podwaja poziom melee, **Warunek:** Posiadanie broni melee, **Sloty:** 3
- **Atak:** Double Punch I, **Efekt:** Atakuje dwoma broniami z obu ramion jednocześnie, **Warunek:** W lewej i prawej ręce ta sama broń, **Sloty:** 2
- **Atak:** Skill +2, **Efekt:** Podnosi o dwa poziomy siłę ataku, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 2

Grezex
- **Atak:** Zoom III, **Efekt:** Podwaja celność, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 3
- **Atak:** Aim, **Efekt:** Koncentracja ataku tylko na jednej części, **Warunek:** Broń strzelająca, **Sloty:** 3
- **Atak:** Hard Knocks, **Efekt:** Podnosi poziom ataku kiedy robot jest osłabiony, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 1

Hoshun MK112
- **Atak:** Revenge Body, **Efekt:** Gdy zostaje zniszczona część automatycznie niszczony jest korpus atakującego, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 4
- **Atak:** Body Smash, **Efekt:** Niszczy korpus przeciwnika **Warunek:** Posiadane bronie (do wyboru):shotgun, riffle, melee, missile, **Sloty:** 5
- **Atak:** Ap-0, **Efekt:** Redukuje koszt AP do zera (dobre przy broniach neutronowych), **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 3

Jinyo MK110
- **Atak:** Revenge I, **Efekt:** Oddaje 1.2 obrażeń otrzymanych, **Warunek:** Brak broni na ramionach Sloty: 1
- **Atak:** Rate of Fire Up II, **Efekt:** Wystrzeliwuje 1.5 naboi więcej **Warunek:** Broń strzelecka, **Sloty:** 2
- **Atak:** Fast Attack, **Efekt:** Atakuje i ucieka przed kontratakiem **Warunek:** Brak broni na ramionach **Sloty:** 2

Kasel M2
- **Atak:** Melee II, **Efekt:** Podnosi zdolność melee o 1.5, **Warunek:** Posiadanie broni melee, **Sloty:** 2
- **Atak:** Stun Punch, **Efekt:** Unieruchamia wrogiego pilota **Warunek:** posiadanie broni melee **Sloty:** 1
- **Atak:** Ap -30%, **Efekt:** Redukuje koszt AP o 30%, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 1

Kyojun MK107
- **Atak:** Zoom I, **Efekt:** Zwiększa skuteczność o 1.2, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 1
- **Atak:** ROFUP I, **Efekt:** Broń wystrzeliwuje 1.2 więcej amunicji **Warunek:** Broń strzelecka, **Sloty:** 1
- **Atak:** Brace I, **Efekt:** Pozwala zaatakować wrogowi pierwszemu ale redukuje obrażenia o 50% **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 1

Kyokel MK108
- **Atak:** Melee I, **Efekt:** Podnosi skuteczność o 1.2, **Warunek:** Posiadanie broni melee, **Sloty:** 1
- **Atak:** Hit or Miss, **Efekt:** Wszystkie strzały albo trafiają albo żaden, **Warunek:** Broń strzelecka **Sloty:** 1
- **Atak:** Damage Fix 100, **Efekt:** Redukuje obrażenia pomiędzy 100-200 o 100, **Warunek:** Wszystkie bronie defensywne **Sloty:** 1

Laiying Type I
- **Atak:** Defense Class II, **Efekt:** Podwyższa obronę dwukrotnie **Warunek:** Brak broni na ramionach Sloty: 2
- **Atak:** Pilot Damage II, **Efekt:** Pilot otrzymuje obrażenia w wysokości 1/2 - 2/3, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 2
- **Atak:** Skill +3, **Efekt:** Podwyższa skuteczność ataku o 3 poziomy, **Warunek:** Brak granatów **Sloty:** 3

Lanze
- **Atak:** Tackle III, **Efekt:** Atak całym ciałem, maksymalne obrażenia, **Warunek:** Posiadanie broni melee, **Sloty:** 3
- **Atak:** Shield Attack II, **Efekt:** Atak z tarczą, zwiększone obrażenia, **Warunek:** Posiadanie broni meele, **Sloty:** 2
- **Atak:** Avoid 40, **Efekt:** Redukuje obrażenia mniejsze niż 40 do zera, **Warunek:** Wszystkie bronie defensywne, **Sloty:** 2

Lenghe 1
- **Atak:** Initiative III, **Efekt:** Gracz atakuje pierwszy bez żadnych konsekwencji, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 3
- **Atak:** Shield Attack III, **Efekt:** Atak z tarczą, maksymalne obrażenia, **Warunek:** Posiadanie broni meele, **Sloty:** 3
- **Atak:** Gang Beating, **Efekt:** Wezwanie dwóch przyjaciół ze wsparciem, **Warunek:** Posiadanie broni melee, **Sloty:** 3

Mingtian 1
- **Atak:** Defense Class Max, **Efekt:** Podniesienie obrony, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 3
- **Atak:** Random Smash, **Efekt:** Niszczy losową część, **Warunek:** Posiadane bronie (do wyboru): shotgun, riffle, melee, missile **Sloty:** 4
- **Atak:** Blackout, **Efekt:** Niweluje wrogie battle skills, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 1

Meledyne M1
- **Atak:** Enemy Defense Class I **Efekt:** Obniża defense wroga o jeden poziom, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 1
- **Atak:** Panic Shot, **Efekt:** Oszałamia wrogiego robota **Warunek:** Posiadanie snajperki lub wyrzutni rakiet, **Sloty:** 1
- **Atak:** Skill +1, **Efekt:** Podniesienie poziomu broni o 1 Warunek: Brak granatów, **Sloty:** 1

Pare PAW1
- **Atak:** Enemy Accuracy 1, **Efekt:** Zmniejsza celność wroga i jeden poziom, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 1
- **Atak:** Topple Shot, **Efekt:** Redukuje AP wroga o połowę **Warunek:** Posiadanie karabinu snajperskiego, **Sloty:** 1
- **Atak:** Evade 1, **Efekt:** Podnosi Evade o jeden poziom, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 1

Prov PAW2
- **Atak:** Auto II, **Efekt:** Automatycznie atakuje przy unieruchomieniu i niweluje stunned **Warunek:** Brak broni na ramionach **Sloty:** 2
- **Atak:** Double Shot I, **Efekt:** Strzela z dwóch ramion naraz, **Warunek:** Ta sama broń w obu rękach, **Sloty:** 2
- **Atak:** Guard Body, **Efekt:** Zdejmuje obrażenia z korpusu obciążając nimi rękę, **Warunek:** Bronie defensywne, **Sloty:** 1

Qibing O
- **Atak:** Revenge II, **Efekt:** Oddaje cios z siłą 1.5 obrażeń otrzymanych, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 2
- **Atak:** Topple Punch, **Efekt:** Redukuje AP wroga do zera **Warunek:** Posiadanie broni typu melee, **Sloty:** 2
- **Atak:** Damage Fix 200, **Efekt:** Obrażenie pomiędzy 200-400 redukuje do 200, **Warunek:** Bronie defensywne, **Sloty:** 1

Rekson M4F
- **Atak:** Zoom II, **Efekt:** Podwyższa celność o 1.5, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 2
- **Atak:** Backup Fire, **Efekt:** Przyzywa wsparcie, **Warunek:** Posiadanie broni typu melee, przyzywana jednostka musi dysponować karabinem snajperskim, **Sloty:** 3
- **Atak:** Enemy Skill I, **Efekt:** Obniża poziom broni wroga **Warunek:** Brak broni na ramionach Sloty: 1

Shangdi 1
- **Atak:** Enemy Accuracy Null **Efekt:** Obniża celność wroga **Warunek:** Brak broni na ramionach **Sloty:** 3
- **Atak:** Double Shot II, **Efekt:** Strzela z obu ramion jednocześnie **Warunek:** Różne bronie strzeleckie w rękach, **Sloty:** 2
- **Atak:** Experience x3, **Efekt:** Potraja otrzymane punkty doświadczenia, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 2

Shunwang 1
- **Atak:** Enemy Evade Null **Efekt:** Zmniejsza zdolność do uników wroga, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 3
- **Atak:** Aim Body, **Efekt:** Wszystkie strzały wchodzą na korpus, **Warunek:** Broń strzelecka **Sloty:** 3
- **Atak:** Evade Max, **Efekt:** Podwyższa zdolność uników **Warunek:** Brak broni na ramionach **Sloty:** 3

Shunyo MK111
- **Atak:** Damage Fix 400, **Efekt:** Redukuje obrażenia pomiędzy 400-800 do 400, **Warunek:** Bronie defensywne, **Sloty:** 1
- **Atak:** Revenge Same, **Efekt:** W wypadku zniszczenia części rozwala taką samą u wroga, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 3
- **Atak:** Ap -60%, **Efekt:** Redukuje koszt AP o 60%, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 2

Tiandong 3
- **Atak:** Tackle II, **Efekt:** Atak całym ciałem, podwyższone obrażenia, **Warunek:** Posiadanie broni typu meele, **Sloty:** 2
- **Atak:** Eject Punch, **Efekt:** Wysadza wrogiego pilota, **Warunek:** Posiadanie broni melee **Sloty:** 1
- **Atak:** Avoid 20, **Efekt:** Redukuje obrażenia poniżej 20 do zera **Warunek:** Bronie defensywne **Sloty:** 1

Tieqi
- **Atak:** Enemy Defense Class 2 **Efekt:** Redukuje obronę wroga o dwa poziomy, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 2
- **Atak:** Aim Leg, **Efekt:** Strzały trafiają w nogi, **Warunek:** Broń strzelecka, **Sloty:** 3
- **Atak:** Brace II, **Efekt:** Wróg atakuje pierwszy ale zadawane obrażenia spadają o 80% **Warunek:** Bronie defensywne **Sloty:** 2

Vinedral
- **Atak:** Enemy Evade II, **Efekt:** Uniki wroga spadają o dwa poziomy, **Warunek:** Brak granatów **Sloty:** 2
- **Atak:** Aim Arm, **Efekt:** Wszystkie strzały trafiają w ramię **Warunek:** Broń strzelecka, **Sloty:** 3
- **Atak:** Experience x4, **Efekt:** Otrzymane doświadczenie jest poczwórne, **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 3

Whisk
- **Atak:** Enemy Defense Class Null **Efekt:** Obniża obronę przeciwnika **Warunek:** Brak granatów, **Sloty:** 3
- **Atak:** Salvo, **Efekt:** Wystrzeliwuje wszystkie rakiety **Warunek:** Posiadanie broni typu meele, **Sloty:** 1
- **Atak:** Evade II, **Efekt:** Podnosi zdolność uników o dwa poziomy **Warunek:** Brak broni na ramionach **Sloty:** 2

n Wude 3
- **Atak:** Enemy Accuracy II, **Efekt:** Obniża celność wroga o dwa poziomy, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 2
- **Atak:** Double Punch II, **Efekt:** Atakuje z obu ramion jednocześnie **Warunek:** Różne bronie typu meele w rękach, **Sloty:** 2
- **Atak:** Enemy Skill III, **Efekt:** Obniża poziom broni wroga o dwa poziomy, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 3

Yongsal 3
- **Atak:** Backup Melee, **Efekt:** Przyzywa kolegę do ataku w zwarciu, **Warunek:** Odpowiedni zasięg sojusznika, **Sloty:** 3
- **Atak:** Rate of Fire Up III, **Efekt:** Podwaja ilość wystrzelonej amunicji, **Warunek:** Broń strzelecka, **Sloty:** 3
- **Atak:** Avoid 80, **Efekt:** Redukuje obrażenia poniżej 80 do zera **Warunek:** Bronie defensywne, **Sloty:** 3

Zenislev
- **Atak:** Tackle I, **Efekt:** Atak całym ciałem, zwiększa obrażenia, **Warunek:** Posiadanie broni typu meele, **Sloty:** 1
- **Atak:** Double Assault, **Efekt:** Atak dwoma ramionami jednocześnie, **Warunek:** Posiadanie broni melee i strzeleckiej, **Sloty:** 2
- **Atak:** Initiative I, **Efekt:** Atakujesz pierwszy ale przeciwnik zadaje 1.4 obrażeń więcej, **Warunek:** Brak broni na ramionach **Sloty:** 1

Zeros
- **Atak:** Enemy Evade I, **Efekt:** Obniża uniki wroga o jeden poziom, **Warunek:** Brak granatów **Sloty:** 1
- **Atak:** Shield Attack I, **Efekt:** Atak z tarczą, podwyższone obrażenia, **Warunek:** Posiadanie broni typu melee, **Sloty:** 1
- **Atak:** Initiative II, **Efekt:** Atakujesz pierwszy ale otrzymujesz 1.2 więcej obrażeń, **Warunek:** Brak broni na ramionach, **Sloty:** 2

URBAN CHAOS

OKAY, SZKODA MIEJSCA NA ŚCIEMNIANIE. PAMIĘTAJCIE JEDNAK, ŻE NIE JEST TO PORADNIK W STYLU: ZRÓB TO, OBRÓĆ SIĘ O 3 STOPNIE W LEWO, WYSKOCZ NA MUREK, ZRÓB TAMTO ITD. STARAŁEM SIĘ PISAĆ TYLKO O WYJATKOWO TRUDNYCH DO ODSZUKANIA DRABINACH CZY PRZEJŚCIACH. O BONUSACH NIE PISZĘ WCALE (BO DWIE STRONY PRZEROSŁYBY SIĘ W PIĘĆ). SPRAWĘ DOBORU UZBROJENIA POZOSTAWIAM WAM - NAJLEPIEJ PRZEKOAĆ SIĘ SAMEMU CO POTRAFI DANA GIWERKA.

TXT: NOL

ROOKIE ON DA BOARD

Podstawowym urządzeniem z którym przyjdzie się wam oswoić jest znajdujący się w lewym górnym rogu ekranu GPS (Global Positioning System). Na jego ekranie wyświetlane są wszystkie miejsca i osoby, które musimy odwiedzić. Giwery wybieramy wciskając Select, Kółko odpowiada za przeszukiwanie (trzeba trzymać), aresztowanie, szybsze bieganie i rozmawianie z napotkanymi osobami. Reszta do obczajenia na własną rękę. Dodam tylko, że wciskając Kierunek + X, uciekamy z rozpoczętej walki. To na razie tyle.

MISJE TRENINGOWE

Zanim rozpoczniesz właściwą grę, sprawdź się w misjach treningowych. Aby odkryć pierwszą prawdziwą misję wystarczy ukończyć PHYSICAL TRAINING. Jednak ukończenie DRIVING i COMBAT odkrywa dwa dodatkowe etapy: Nitro Car i Rat Catch. Więc lecimy...

■ DRIVING

Tutorial - musisz przejechać trzy okrążenia w określonym czasie.
Silver - masz do zaliczenia dwa okrążenia, ale podczas każdego musisz zatrzymać się i wjechać tyłem do zatoczki.
Gold - dwa okrążenia i dwie zatoczki do zaliczenia podczas każdego przejazdu. Rada: gdy jedziesz szybko wciśnij gwałtownie dół + kierunek - zaciągniesz ręczny.

■ COMBAT

Tutorial - rób to o co prosi cię konsola, czyli: zaprezentuj wszystkie ciosy, rozwal kolesia korzystając z wślizgu (Trójkąt, gdy biegniesz), combosa pięści (wciśnij szybko trzy razy Kwadrat) i nóg (tak samo tylko Trójkąt). Teraz aresztuj klienta (Kółko, gdy leży na ziemi) i rozpraw się z czwórką kolesi na dachu.
Silver - zasada jest prosta: kasuj wszystkich. Najlepiej wywracaj oponentów wślizgiem, a później aresztuj.
Gold - to samo co Silver, tylko trudniej.

■ PHYSICAL TRAINING

Z przejściem tego treningu nikt nie powinien mieć problemów. Wystarczy dobiec do końca trasy w określonym czasie i nacisnąć przycisk (Kółko).

STREETS OF UNION CITY

W tym miejscu D'arci Stern zaczyna karierę jako funkcjonariusz UCPD. Nie daj się bandytom, zbieraj power - up'y, a przede wszystkim pamiętaj, że nazwy wymienione w tekście w [nawiasach] pojawiają się na GPS i zazwyczaj tam musisz iść (ewentualnie biec)...

MISJA 1: RTA WEST DISTRICT

Cel: (1) Odstaw pozostawiony samochód na parking policyjny. (2) Aresztuj co najmniej jednego bandytę.
Biegnij w stronę wypadku [Car Crash]. Wsiądź do auta i wracaj do komisariatu [Vehicle Drop]. Dostaniesz zawiadomienie o zabójstwie. Biegnij tam [Clunton Projects]. Po rozmowie z kobietą dowiesz się gdzie widziano ostatnio bandytę. Idź tam [Mugger]. Rozprawa z leszczem nie powinna być dla ciebie problemem...

MISJA 2: THE JUMP WEST DISTRICT

Cel: Uratuj życie samobójcy próbującemu skoczyć...
Biegnij do [Brooks Tower]. Po drodze odezwie się Miles. Biegnij do niego [Kleetus Avenue]. Okaże się, że skradziono mu samochód (sic!). Musisz poszukać świadków zdarzenia. Biegnij prosto przed siebie, aż pod latarnią spotkasz wyróżniającą się kobietę. Pogadaj z nią i biegnij na [Lime Street]. Po wymianie zdań i ciosów z członkami lokalnego gangu odzyskasz samochód. Teraz wracaj do policjanta stojącego przy drabinie. Wejdź na samą górę, złap się liny i zjedź do samobójcy. Podejdź do niego, a sytuacja wyjaśni się.

MISJA 3: GUN HUNT WEST DISTRICT

Cel: Znajdź "ciepłą" giwerę i zanieś do komisariatu.
Udaj się do parku [Park]. Musisz znaleźć klienta, który nazywa się Deeks. Gdy już z nim pogadasz, leć w stronę [Suspected Firearm]. Broń znajdziesz za jednym ze śmietników. Wracając do komisariatu dostaniesz informacje o podejrzanym [Armed Suspect]. Załatw kolesia i wracaj do komisariatu [District Station]. Dostaniesz kolejny komunikat. Musisz rozprawić się z [Diner Suspect]. Gdy załatwisz sprawę, wracaj do [District Station].

MISJA 4: TROUBLE IN THE PARK - WEST DISTRICT

Cel: Zlikwiduj "problem" w parku.
Biegnij na miejsce burdy [Disturbance]. Skop tyłki złym panom, pogadaj z Roperem i to koniec tej misji.

MISJA 5: GATE CRASHER BASEBALL GROUND

Cel: Aresztuj co najmniej jednego bossa.
Rozwal atakującego cię fagasa. Biegnij do [Main Entrance]. Po krótkim pojedynku biegnij przed siebie i pierwszymi schodami w górę. Teraz wystarczy po cichu dojść do bosów gangu [Boss Meeting] i aresztować (nie zabijać !!!) jednego.

MISJA 6: ARMS BREAKER RIO CANAL

Cel: Zniszcz dwa ładunki broni.
Na początku, w odprawie przyjrzyj się ładunkom (fajnie jest widzieć co trzeba wysadzić). Teraz leć do Ropera [Roper]. Da ci ładunki wybuchowe (explosives). Stąd udaj się do [Wildcat Stores]. Kluczem do sukcesu są tutaj dachy i kładki je łączące. Gdy dostaniesz się w pobliże ładunków, reszta to formalność. Na koniec pozostaje ci wyeliminowanie nieprzyjaciół [Pick Up Team].

MISJA 7: MEDIA TROUBLE SOUTHSIDE BEACH

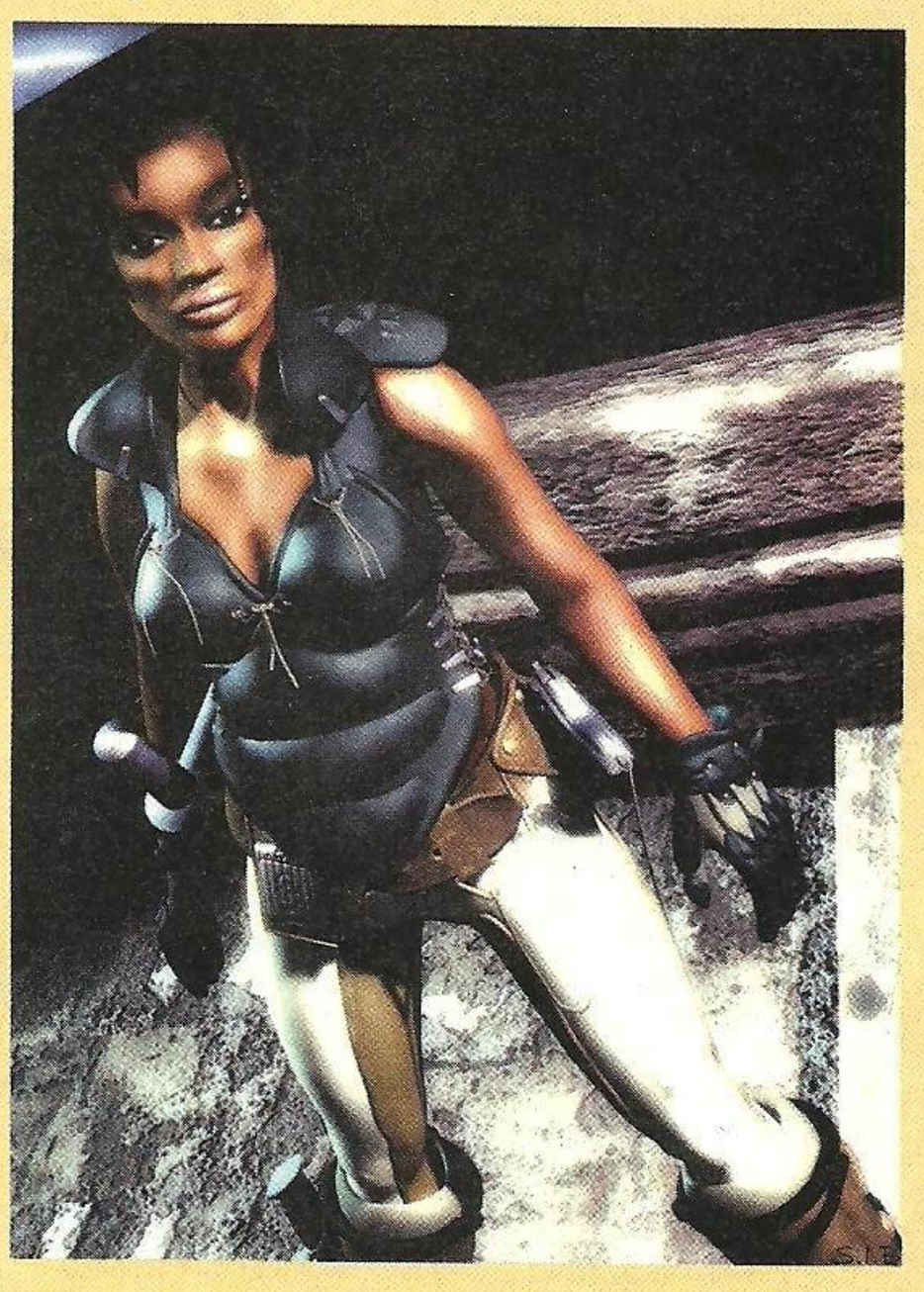
Cel: Uratuj dziennikarkę UCNN.
Najpierw pogadaj z Roperem [Roper]. Dostaniesz granaty i amunicję. Teraz biegnij do [Beach House]. Po wyczyszczeniu terenu z bad guyz'ów, wystarczy doprowadzić laskę na mendownię [Police Station].

MISJA 8: URBAN SHAKEDOWN WEST DISTRICT

Cel: Wykończ wszystkich złych klientów.
Proste, prawda? Właśnie, że nie. Musisz atakować kolesi od tyłu, bo inaczej szybko skończysz. Pamiętaj też o czasie...

MISJA 9: AUTO DESTRUCT GANGLAND

Cel: Usuń samochody - bomby.
Biegnij do [Car Bomb]. Teraz odwieź auto do [Demo Squad 1]. Podobnie zrób z drugą furą. Gdy załatwisz



sprawę bomb, zajmij się terrorystami [Bomber]. Musisz ich aresztować - nie zabijać! Pozostaje ci jeszcze sprawdzenie [Wild Cats Den] i powrót z raportem do szefa [Sarge].

MISJA 10: GRIM GARDENS BOTANICAL GARDENS

Cel: Zniszcz ładunki z narkotykami.
Podczas odprawy przyjrzyj się narkotykom (to takie brązowe skrzynie). Biegnij po ładunki wybuchowe (explosives). Dostaniesz meldunek o niebezpiecznym bandycie (Gang Superior) - złap go. Teraz skieruj się w stronę ładunków (Narcotic Stores). Po chwili poszukiwań natkniesz się na nie działającą windę. Aby ją uruchomić, biegnij do [Power Switch]. Wciśnij przycisk i wracaj do windy. Idź na górę i za pomocą liny zjedź na dół. Wysadź w powietrze pierwszy ładunek. Teraz wróć do windy i skieruj się w stronę drugiego ładunku.

MISJA 11: SEMTEX SOUTHSIDE BEACH

Cel: Spotkaj się z Deeks'em.
Idź pogadać z Deeks'em [Deeks]. W rozmowie przeszkodzi ci kilku balasów z Wildcats - skop im d..y i dokończ rozmowę. Idź do [Officer Moloko]. Pogadaj z Roperem [Roper]. Dostaniesz shotgun'a. Idź za Roperem. Cel twojej misji to [Semtex]. Dwie beczki, które musisz rozwalić (wystarczy strzelić).

MISJA 12: COP KILLERS RIO CANAL

Cel: Uratuj dwóch oficerów UCPD.
Biegnij do Johnsona [Johnson]. Rozwal obstawę, a policjant będzie wolny. Teraz jako Roper idź poszukać Becka [Beck]. Facet jest ranny, musisz go wziąć "na barana" (Kółko) i zanieść do [Safe Zone]. Przełączysz się teraz na D'arci, która musi doprowadzić Johnsona do [Safe Zone]. Nie pozwól go zabić!!!

MISJA 13: SOUTHSIDE OFFENSIVE - SOUTHSIDE BEACH

Cel: Zredukuj przestępczość do 10%.
Idź w stronę [Police Building], likwidując przy okazji wszystkich złych panów. Gdy zabezpieczysz komisariat, poplącz się po mieście eliminując każdego Wildcata. Gdy wskaźnik Crime rate osiągnie 10%, zakończysz pomyślnie misję.

MISJA 14: PSYCHO PARKCENTRAL PARK

Cel: Zlikwiduj lub aresztuj każdego napotkanego gangstera.
Musisz likwidować wszystkie grupy Wildcats, które pokażą się na GPS. W razie czego, zawsze może pomóc ci [Roper]. W pewnym momencie dostaniesz komunikat radiowy o oblężeniu komisariatu. Biegnij do [Station Squad 1], skop im tyłki, teraz [Station Squad 2] i [Station Squad 3]. Gdy spacyfikujesz wszystkich złych panów, pozostaje ci jeszcze eliminacja elitarnych brygad Wildcats [Wildcat Elite].

MISJA 15: THE FALLEN SOUTHSIDE BEACH

Cel: Znajdź pięć śladów/dowodów dotyczących brutalnego morderstwa.
Biegnij na miejsce zbrodni [Murder Scene]. Pogadaj z policjantami. Korzystając z drabin wyjdź na dach najbliższego budynku. Jeśli zrobiłeś to wystarczająco szybko, zobaczysz uciekającego Faceta w Czerni (uh, eh da Men in Black ??). Goń go i zabij, a zobaczysz jaki będzie tego efekt. Wróć na dach budynku i sprawdź pierwszy ślad. Teraz zejdź na dół i pokręć się wokół budynku przy którym miała miejsce zbrodnia. Znajdziesz dwie stojące razem osoby - pogadaj z nimi. Teraz przeszukaj (trzymaj Kółko) śmietnik za restauracją. Znajdziesz trochę broni. Biegnij do [Scarpers Cove]. Śmierci Pete'go nie unikniesz, ale masz za to nowy trop [Dancing Fool Club]. Przeszukaj okolice klubu, wybijając przy okazji wszystkich Wildcats. Znajdziesz trzeci ślad, a w zasadzie dostaniesz wezwanie[Distress Call]. Nagle GPS wyświetli [Mysterious Man] - sprawdź to, ale wcześniej uzbrój się dobrze - spotkasz kolejnego MIB'a.
Teraz podążaj w kierunku [Distress Call]. Przestraszony mieszkaniec UC powie ci, że słyszał coś na dachu [Apartment Roof] - sprawdź to! Oprócz pacjentów w czarnych wdziankach znajdziesz tam kolejny ślad. Idź do parku [Park]. Po rozprawie z "czarnymi", znajdziesz kasetę video, która jest piątym śladem...

MISJA 16: STERN REVENGE SKYLINE

Cel: Uratuj D'arci Stern i resztę zakładników.
Biegnij w kierunku [Gunfight]. Rozwal wszystkich złych, a uwolnisz D'arci. Teraz trzeba uwolnić zakładników [Hostages], wystarczy zlikwidować ich obstawę. Biegiem do [Monument Square]. Jeszcze odbicie zakładników i króka przebieżka po okolicy. Pojawi się nowa lokacja (Bane's Convoy). Gdy dobiegniesz na miejsce, zobaczysz kilka czarno - szarych furgonetek - zniszcz je!

MISJA 17: TRANSMISSION TERMINATED - TELEVISION CENTRE

Cel: Zniszcz nadajnik TV i uratuj zakładników.
Bez dwóch zdań jest to najtrudniejsza misja w grze. Uważaj na Wildcats i dokładnie rozglądaj się po okolicy w poszukiwaniu zakamuflowanych drabin. Na początek biegnij do [Metal Works Factory]. Załatw wszystkich złych kolesi i zbierz ładunki wybuchowe. Zajmie ci to trochę czasu... Gdy uwolnisz zakładników, skieruj się w stronę [Sniper]. W okolicy budynku znajdziesz furgonetkę zaparkowaną w wąskiej, bocznej uliczce. Wejdź za samochód, a znajdziesz ogrodzenie po którym oczywiście musisz przejść. Teraz zbierz ładunki i wyskocz na górę. Załatw snajpera - dostaniesz M16. Ok, teraz czas na nadajnik. Wróć do miejsca z furgonetką, przejdź przez ulicę i wejdź w ciemną uliczkę. Po chwili zobaczysz trzy śmietniki - z jednego z nich musisz wejść na dach. Teraz w prawo, do góry po schodach i poszukaj trochę - znajdziesz drabinę. Wejdź na nią, a następnie zjedź na dół po linie. Teraz dotarcie do nadajnika to kwestia wprawy w kierowaniu D'arci Stern. Gdy dostaniesz się do anteny, podłóż ładunki i to już koniec tej trudnej misji.

MISJA 18: ESTATE OF EMERGENCY - BANE'S ESTATE

Cel: Wyłącz systemy alarmowe i aresztuj Bane'a.
Najpierw udaj się do [Override Switch]. Podpowiedź: przejdź naokoło rezydencji - znajdziesz drabinę. Teraz biegnij do [Main Building] i przeszukaj budynek. Stern zostanie zatrzymana przez ochroniarzy Bane'a. Jako Roper biegnij w kierunku [D'arci]. Uwolnij ją. Teraz już jako Stern, biegnij do [Getaway Chopper]. Po ciężkiej rozprawie ze sporą liczbą złych panów, aresztuj Bane'a. Jest ubrany w czarny garnitur z czerwonym kotylionem.

MISJA 19: SEEK, SNEAK AND SEIZE - MEDICAL CENTRE

Cel: Wykradnij dane.
Kluczem do sukcesu w tej misji jest ciche podchodzenie do strażników. W przeciwnym razie zostaną zaalarmowani i nie będziesz mieć z nimi szans. Biegnij w stronę [Confidential File]. Gdy zdobędziesz dane, wróć do Ropera [Roper]. Jest w samochodzie, do którego musisz podejść.

MISJA 20: TARGET UC - SNOW PLAINS

Cel: Zniszcz trzy rakiety.
Ta misja przypomina mi jedno z zadań z nieśmiertelnego Goldeneye 007. Najpierw leć w stronę [Supplies]. Teraz pozostaje ci tylko wysadzić głowice [Warheads]. Ładunki wybuchowe znajdziesz przy stanowiskach startowych. Masz 7 minut.

MISJA 21: HEADLINE HOSTAGE - BOTANICAL GARDENS

Cel: Uratuj (po raz kolejny) Gordansky.
Prosta misja, wystarczy biegnąc do [Gordansky], regularnie eliminować gangsterów, a później odprowadzić ją do [Safe Zone].

MISJA 22: INSANE ASSAULT - WEST BLOCK

Cel: Zbadaj dziwne zdarzenie...
Biegnij w kierunku [Brick Road Corner]. Zobaczysz, heh, zobaczysz to "coś", a następnie musisz "to" rozwalić. Biegaj naokoło i korzystaj z całego dostępnego arsenału. Przeszukaj też okolicę w poszukiwaniu lepszych zabawek niż standardowy gnat.

MISJA 23: DAY OF RECKONING - CLANDON HEIGHTS

Cel: Uratuj ludzi i rozpraw się z Bane'm.
Najpierw jako Roper musisz wynieść trzech rannych [Survivors] do [Police Medics]. Teraz jako Stern włącz dwie pompy [Fuel Pomp 1] i [Fuel Pomp 2], a następnie podłóż ładunek pod Fuel Reservoir. Gdy to zrobisz, zwiewaj do [Safe Zone]. Tak, udało ci się. Kolejny raz ocaliłeś/ocaliłaś świat. Do zobaczenia następnym razem...

VAGRANT STORY™

TXT BY: GRABARZ

OTO TRZECIA I OSTATNIA CZĘŚĆ OPISU DO VAGRANT STORY. DLA UBLIŻAJĄCYCH NAM FAJANSÓW MAM TYLKO JEDNO PRZESŁANIE: HA-WU-DE-PE. STAŃ Z BOKU, NIE PROWOKUJ PALANCIE.

PROSTO AŻ DO KOŃCA GRY!

Wyvern martwy. Wróć - save i dopiero teraz naprzód w drzwi za smokiem. Tu spotkasz wesołą trójkę małych kolesi - jeden z nich czaruje. Niestety - ma czar zatruwający. Gdy grałem w VS odtrutki akurat mi się skończyły i w końcu przestałem z nimi walczyć, załadowałem grę raz jeszcze i przebiegłem przez komnatę nie nawiązując walki (i dostając kilka razy). Znów korytarz w kształcie kurzej stopki. Szybki save, rozprawka z trolkami i znów: najpierw komnata po lewej, potem środkowa, a na deser ta z prawej.

BOSS: To żywioł ognia. Zasada krótka, acz ciekawa. Bierzesz pałeczkę, którą zabrałeś jednemu z rycerzy w mieście i sypiesz czarami z niej (jest taki jeden za 28MP), albo walisz po łbie latając za kolesiem. Niestety - zasięg jego czarów jest ogromny. Z daleka niczego nie zdziałasz.

Dalej trudno będzie zbłądzić. W jednej z sal trzeba przeskoczyć na jeżdżącą platformę (która teraz stoi) - można to zrobić ustawiając skrzynie przy krawędzi i skakać z nich, albo wprost z klifu - w powietrzu trzeba nieco manewrować w prawo.

W jeszcze innej sali trzeba podsunąć jedną skrzynię, by dostać się do drzwi na górze komnaty. Zepchnąć ją należy w lewo - podejść od ściany. Prostota. Dalej schody z nietoperzami i...

BOSS: Ogr. Chyba najsłynniejsza postać z VSa. Taktyka? Musisz zapędzić go w róg i tam trzymać. Gdy zobaczysz, że ustał w biegu - też się nie przemieszczaj. Twoje ciosy - gdy stoisz - będą celniejsze i mocniejsze, niż te z biegu. Jest to jedna z najbardziej wytrzymałych postaci w tej grze.

Wyleziesz do miasta. Kurczę - fajne lokacje. Idź w lewo i w lewo, obejrzyj co trzeba i wróć, by wspiąć się na niższy mur. W jednym miejscu da się to zrobić. Poszukaj niepozornych drzwiczek i do środka. Tu prosto do następnej dziury... Ech.

Za dziedzińcem (witamy znów szkielety!) kieruj się w prawo, ale zapamiętaj to miejsce. Oznaczmy je znaczkiem "*".

A tu, po prawej...

BOSS: Jakiś oblechowaty krab. Taktyka? Jak zwykle. Tu nie odkryłem niczego zaskakującego. Trzeba stać na tyle blisko, żeby nie dawać mu okazji do odpalenia magii (fuj!). I miksować magię z bronią na bestie.

Po pokonaniu mutanta, do drzwi za nim i w prawo. Teraz ostrożnie. Koderzy próbowali chyba oddać atmosferę gubienia się w lesie. Zasada prosta. Ustaw kamerę za bohaterem i idź tak jak mówię. Lokacje kolejno: (pierwsza to "korytarz"), za "korytarzem" krzyżówka - prosto, druga krzyżówka - prosto, trzecia - w prawo. W następnej w lewo. I...

BOSS: A jakże by inaczej. Sposoby na smoki znasz, więc dalej.

Po załatwieniu smoka wracamy. Obrót kamery o 180 stopni (tak, żeby Riot stał przodem do drzwi, którymi tu wszedł, a kamera za nim). Wychodzimy, następna lokacja w prawo, krzyżówka - prosto, krzyżówka - prosto, "korytarz ". Załatw sprawę po jednej stronie strumienia, po balach na drugą stronę i...

BOSS: Niezła sprawa. Dwóch na dwóch. Nie oddalaj się od Sydneya, który będzie cię leczył. Zasada podstawowa: najpierw jeden rycerz, potem drugi. Bieganie nic nie pomaga.

Znów kamera za Riota. Przed nowymi drzwiami. Z polany wyleź, potem krzyżówka - prosto, rozwidlenie - w prawo, krzyżówka - w lewo. Dalej jak strzała. Ufff... To jeden z najcięższych poziomów do rozgryzania jakie widziałem.

Teraz kilka kolejnych sal - właściwie powinieneś iść przed siebie, nie zwracając uwagi na drzwi, które poprowadzą cię do lokacji już znanych (np. w mieście, które niedawno odwiedziłeś) i na drzwi zamknięte - jeszcze tu wrócisz. Wal przed siebie, aż wyjdziesz na niewielki placyk. Obok będą znajdować się drzwi do kuźni. Wyjrzyj za róg i poczekaj, aż goście stracą znaczenie strategiczne. Podejdź do drzwi i...

BOSS: Rycerz. Nie jest wcale taki potężny, jak mutanty z podziemi. Celne uderzenia po łapkach i nogach szybko zmuszają go do posłuszeństwa. Nie używałem nawet specjalnie magii (poza leczeniem). Zapamiętaj to pomieszczenie - oznaczmy je "#".

Teraz tak: jazda przez drzwi. Tu rozwidlenie. Najpierw w lewo i prosto - walka, dalej - skrzynia. Teraz wróć i wejdź przez drugie otwarte drzwi. Przyj przed siebie, aż do schodów. Dalej otwarta przestrzeń, co w tej grze oznacza często...

BOSS: Niestety - taktyka na magusów: leczenie się i stanie blisko. Musisz być cały czas blisko - skończyły się czasy wyłażenia poza zasięg. Ten boss nieźle zalazł mi za skórę. I fajnie wygląda.

Brniemy dalej. Idź przed siebie, rozwal hmm... kulki (?!) i jazda w drzwi w lewo. Dobierz się do skrzyni (niestety walka konieczna), a potem wróć i idź w prawo (środek dalej zamknięty). I tu proooościutko, aż do...

BOSS: ...smooooka. Potęęęęężna bestia. Ciężka i długa walka. Wyznam, że nie stosowałem się tu do rad dotyczących atakowania szyi, czy korpusu, a atakowałem głowę. Jakoś dziwnym trafem tam wchodziły mi najcięższe ataki. Może to jest sposób?

Dalej przed siebie (skok z platformy), a na placyku w lewo - do miejsca, gdzie przesiadują rycerze. Tutaj zaś do drzwi, prosto kilka lokacji, w stronę rzeki i na murek obok drzwi do kuźni. Znów przed siebie. Czeka cię kilka niezłych pojedynków. Na końcu chyba jakiś Nekromanta. Dostaniesz od niego czar - teleportację.

BOSS: Znów w ruch pałeczkę. I magią z pałki. Nie jest ciężko - oszczędzaj MP na leczenie!

I znów przed siebie (jedne drzwi otwarte), a tam, gdzie natkniesz się na wybór - w prawo.

BOSS: Durahama zabija się poetycko i z gracją. Żadną magią, a zwykłym cięciem. Powrót do słabych bossów. Niestety - tylko na chwilkę.

Teraz czas poodwiedzać wszystkie zamknięte drzwi. Z początku latałem jak kot z pęcherzem, a zasada jest prosta. Choć może to takie jajko Kolumba.

Teleportuj się blisko drzwi oznaczonych na mapach jako "unlockable". Przypomnij sobie, lub sprawdź, gdzie w pobliżu był save i jazda. Acha! Nazwa pomieszczenia pojawia się na dole ekranu, gdy oglądasz mapę. Gdy jakieś wybierzesz - zapamiętaj (albo przerysuj) i jazda do listy przy magii teleportu.

Wróć teraz do pomieszczenia "#" (walczyłeś tam z rycerzem) - i do drzwi na dachu. Teraz tak. Uff... Jak przejść przepaść? Najpierw zwalamy skrzynię, wleź na nią, rozwal skrzynię (jedną) na blokach, zdejmij drugą i ustaw przed platformą, drugą na niej - skooook na platformę. Już? Dalej.

BOSS: Przyjacielski duszek. Ale bossów w tej grze, co? No dobra. Pałka w dłoń i jazda. Broń skuteczna, a przeciwnik słaby. I szybciutko dalej. Teraz sprint. Żadnej walki - więcej się traci, niż wygrywa. Miń szybko "żelki", potem trzech kolesi, potem dwa żelki (cały czas pruj!), znów dwa ogry (tu leźć przy ścianie). Dalej na prawo - skok na platformę i w lewo.

BOSS: duch. No comments. Taktyka jak wyżej.

Ufff... znowu teleport. Acha! Są prezenty w skrzyniach, jeśli chcecie wrócić te kilka lokacji i rozejrzeć się po bokach. Zrobiłem to z recenzenckiego obowiązku - nie trzeba tam łazić.

Trzeba natomiast się teleportować. Do miejsca obok słynnej walki tandemów, gdzie Sydney był po twojej stronie. Obok save'a są drzwiczki wiodące w dół, do planszy z...

BOSS: ...wodnikiem. Jeden z najfajniejszych - jak dla mnie bossów - w tej grze. Magia pałki jest wielka. Niech taka pozostanie. Wodnik, nie wodnik - w końcu się podda.

A ty wtedy w prawo, aż do skrzyni. A potem... Teleport. Znów do miejsca w "mrocznym" mieście, gdzie jest wielka krata, a za nią schody. Będą tam nowo otwarte drzwi i walka.

BOSS: Dwóch jest tu bossów. Wodnik i Palnik. Hihihi... Najpierw rozwalasz Palnika, nawiewając przed Wodnikiem. Potem rozwalasz spokojnie Wodnika. Cały czas pałą.

Teraz przed siebie, aż do skrzyni. I znów teleport: do miasta, do najbliższych drzwi z naszym ulubionym napisem "unlockable". Przejdź przez "smoczy korytarz"

i obok stojącego smoka do zabawy znajdziesz nowe drzwi. Idź przed siebie, oglądaj boczne sale, aż natkniesz się na...

BOSS: ...smoka. Taktykę już znasz

A potem...

BOSS: ...golema. Jak wyżej.

Dalej po platformie i przed siebie - problemów nie ma, bo "zbędne" drzwi są zamknięte. W końcu dojdziesz do pomieszczenia ze skrzyniami. Tu postępuj tak:

Wdrap się z prawej strony i postaw jedną skrzynię na drugą (niebieską). Teraz złap drugą niebieską skrzynię i wsadź między czerwoną a niebieską. Teraz weź skrzynię z "powietrza" i postaw ją na miejscu, z którego przed chwilą zabrałeś skrzynię. Hyc na półkę, zabierz za sobą skrzynię i droga wolna. Ale nie taka znowu wolna. Koderzy wpadli w euforię zagadek. Najpierw rozwal skrzynie, zostawiając tylko tę przy wejściu (to już następna komnata), zatarasuj nią wejście i przepchnij, by móc skoczyć na drugą stronę. Teraz kanienie. Są na nich cyfry - jeśli przetoczysz kamień tyle razy ile wynosi wartość na nim - zniknie. Kamienie z jedynką nie będą ci potrzebne. Ostatni kamień przetocz tak, by móc skoczyć na drewniane rusztowanie. I do przodu - jak tylko się da.

Teraz wypada zacząć sprawdzać mapę od początku. Od samego początku gry. Najpierw jazda do pierwszego bossa - minotaura. Obok będą nowe drzwi.

BOSS: Minotaury - jak się okazuje nie giną tak łatwo. Jeszcze raz rozwal "minusia" - osłab magią i pałką go. Jest chyba duchem, bo magia nieźle w niego wchodzi.

Teraz kilka razy teleport. Kolejno, sprawdzając od początku mapy:

a) Lea Monde, gdzie niedawno byłeś, droga przez jakiś park, aż do polany z krabem.

BOSS: Krab. Masz już doświadczenie.

b) znów do "smoczego korytarza" - obok miejsca, w którym przeprawiałeś się przez rzekę. Tu jazda przez korytarze po kufer. W drodze powrotnej...

BOSS: Trzeba roznieść jednego (!) rycerza. Walka niełatwa, bo ma spowalniające czary. Niestety - nie zabijesz go, a tylko zmusisz do odwrotu.

c) Teleport w pobliżu pomieszczenia "#". Tam znów są nowe otwarte drzwi. Po drodze gargulce (niestety - już potężniejsze). W sali, gdzie będziesz miał wybór drogi, skieruj się w lewo. Teraz cały czas przed siebie, aż dojdziesz do...

BOSS: Raidena... Był już raz. Nihil Novi.

Teraz wróć do miejsca, gdzie miałeś wybór drogi i idź w drugą stronę. Przejdź po kamieniach (musisz je na sobie ustawić) i brnij dalej, pokonaj nieumarłe zombiaki, aż czeka cię przeprawa przez przepaść. Niełatwa sprawa i złośliwa. Ale można sobie ułatwić tak: ustaw sobie kamienie na krawędzi, z nich skocz na wysepkę, teraz roznieś trzy skrzynie, wdrap się na resztę i skocz dalej. Ciężko trafić, ale prostszej metody chyba nie ma.

Idź dalej, przejrzyj zawartość kufra, wróć jedną salę, dwie skrzynie: prask, prask. Skocz na pozostałe i w górę. Za drzwiami...

BOSS: Ogry też wracają z "tamtej strony". Mając doświadczenie ze żwawymi przeciwnikami - dasz sobie radę. Trzeba go znów przyszpilić.

Znów dalej przed siebie, hyc przez platformę - to ciężki skok - proponuję widok z boku. I dalej...

BOSS: Smooook. Zjadłem na nim ponad kwadrans. To nic, że mało atakuje, ale zdrowie ma jak byk. Osłabianie czarami i specjale z broni. No i za daleko nie odchodź.

Idziemy dalej. Znów zagadka ze skrzyniami i kamieniami. Jest prostacka - kluczem do jej rozwiązania jest wiedza o tym, że trzeba będzie manipulować skrzynią, a kamienie podsuwać tylko po to, żeby móc ją przestawiać. A my tymczasem brniemy dalej.

Po niedługim marszu i animacji przyjdzie ci znów walczyć z...

BOSS: ...Durahanem. Technika jak poprzednio.

Idź dalej prosto, zwiedzaj pomieszczenia, aż dotrzesz do minotaura.

BOSS: Damn. On chyba nigdy nie umrze. Jak pojawi się jeszcze raz, to napiszę, że to lekka przesada. Walczyć z minotaurami już chyba umiesz z zamkniętymi oczami. Zwiedź kufer.

Teraz wróć i wybierz jedne z otwartych drzwi - uwaga - nie wolno ci wracać na stare lokacje! Teraz wybieraj tylko nowe drogi. Po drodze masz zagadki z nowej serii "zrób miejsce dla skrzyni": obie robione na tę samą modłę - przesuwanie bloków i stawianie skrzyń na zrobione miejsce. Czeka cię jeszcze pojedynek, animacja i...

BOSS: O rany. Istotka wygląda całkiem nieźle! Mutacja bogini Kali? Cholera wie. Osłabianko magią i po łapach. Taktyka identyczna jak na golema.

Uff... Zbliżamy się do końca. Przejdź przez wyrwę w murze i brnij cały czas przed siebie, zwiedzając zaułki. Powinieneś dotrzeć do kolejnej planszy - zagadki. Najpierw rozejrzyj się, ustaw skrzynie jedna na drugiej tak by sięgnąć do półki, najpierw zwalając jedną z szafy na kufer. Teraz za rzekę i przez bramę wprost do gniazda żywiołaka ognia.

BOSS: Jest to istota magiczna i takimi też argumentami z nią dyskutuj. Cała broń działająca na upiory i demony będzie tu użyteczna. Plus czary osłabiające.

Potem kawałek przed siebie i w lewo.

BOSS: Krab. Z krabami już niejedno przeszliśmy - nic nowego.

Teraz, po walce wróć do windy, która była wcześniej nieaktywna. I jazda wyżej. Tu idź przy lewej ścianie i przeskocz na drugą stronę komnaty. Za drzwiami znów smok.

BOSS: tego smoczka raczej cierpliwością. Niestety jest znów tak potężny, że przed walką przydałoby się nieco go nadkruszyć magią. Tak też uczyń.

Idź przed siebie, zwiedzając boczne komnaty - po pojedynkach będą otwierać się niedostępne dotąd drogi marszu. Idź tak, aż zjedziesz windą w dół. Tu załatw zagadkę i zbierz z kufra rzeczy, a potem wróć jedną komnatę za ostatniego smoka. Stąd znów do windy. Zjedź jedno (!) piętro i idź w drzwi, aż dotrzesz do komnaty z elektrykiem.

BOSS: To jakiś żywioł elektryczności, czy jak? Z nim jak z żywiołami - magia, magia, magia.

Teraz wróć do komnaty z windami i skocz jedno piętro w dół. Tu, po krótkim marszu, czeka cię boss.

BOSS: Ech... To wodnik i niestety trzeba go rozłożyć. Metoda identyczna jak zawsze z wodnikami.

Teraz dalej. Do komnaty z windą i dalej.

BOSS: Smok. Niestety - cwane bydle. Tylko najszybsze serie i najmocniejsze uderzenia. Bezdyskusyjnie też trzeba osłabić go czarami. Teraz leź cały czas przed siebie. Punkty kontrolne to: windy (dwa razy w górę), i platformy pomocne w przeskakiwaniu rozpadlin. W końcu - droga jest prosta, dojdziesz do ducha.

BOSS: Traktuj go jak zwykłego ducha. Osłab magią, a dopiero potem dyskutuj.

Po rozwaleniu duszka wróć do sali, w której walczyłeś ze smokiem. I idź sobie spokojnie nową drogą. Trzeba będzie skakać, by podciągnąć się do półki skalnej i drzwi. Pokonaj bossa.

BOSS: to znów demon - i znów najpierw magia osłabiająca, potem najpotężniejsze wiązki magiczne.

Teraz czeka cię zadanie samodzielne. Znów trzeba spojrzeć na mapę i od początku wyszukać wszystkie drzwi z nowo otwartymi zamkami. Wszędzie, gdzie coś się otworzyło - natychmiast idź. I zwiedzaj. Spotkasz kilku bossów, pokonasz ich i otworzy się kawałek mapy. Dostaniesz nowe klucze.

Moja pomoc przyda się dopiero w momencie, gdy dotrzesz do labiryntu. Tu poszukaj kufrów z kluczami do następnych drzwi: chodź cały czas przed siebie i dawaj się teleportować. Jeśli będziesz chciał wyjść - chodź tak, by przechodzić przez drzwi. Gdy zdobędziesz klucze wyjdź i wracaj do wejścia do labiryntu. Teraz znów idź przed siebie do czerwonej komnaty - skręć w prawo, a potem aż do jasnej komnaty. Tu spenetruj najpierw boczne komnatki i wracaj. Czeka cię boss.

BOSS: To bogini Wisznu. Zastosuj następującą terapię zmiękczającą: najpierw magia, potem najmocniejsze uderzenia broni.

Po pokonaniu demona, znów powinieneś przeszukać mapy w poszukiwaniu nowych drzwi. Kiedy upewnisz się, że niczego nowego już nie ma - wracaj do twierdzy. Tu już głównie walki i animacje. Nie sposób zbłądzić.

BOSS: ostatni boss może zostac pokonany tylko z samego brzegu areny. Uff... Ciężka, najcięższa walka. Tu, wyjątkowo, najważniejsza jest ochronna magia dla ciebie, dopiero potem walka. Pranie na siłę nie ma sensu - zaobserwuj jak zachowuje się przeciwnik, a kiedy zaczyna swoje harce - ładuj energię. Gdy atakuje - broń się każdą metodą. Jego ataki są przepotężne. Chwila nieuwagi i umierasz. Żmudna, defensywna walka. Ale... to... już... **koniec!**

Vampire Hunter

MIMO WIELU WAD JAKIE MA VAMPIRE HUNTER D, ZAŁOGA N+ PODEJRZEWA, ŻE GRA MOŻE ZNALEŹĆ WIELU NABYWCÓW. DLATEGO, NIE CHCĄC SKAZAĆ WAS NA POTĘPIENIE STWORZYLIŚMY NINIEJSZY OPIS.

TXT: BRAT

Z Zanim przejdziemy do solve, parę uwag ogólnych. Nie zapominaj, że Dunpeal ma też towarzysza na lewej ręce. Jeśli przeciwnik jest osłabiony, możesz skorzystać z pomocą swego przyjaciela i wciągnąć go nosem (dosłownie). Siła działania czerwonej fiolki uzależniona jest od poziomu VP. Im wyższy tym więcej ran zostanie wyleczonych. Zbieraj drewniane strzałki, są nieocenione, tak samo zresztą jak Flash Bomb. Zasłanianie się płaszczem niestety nie zawsze przynosi efekty, więc starajcie się grać ofensywnie. Natomiast zwykłe potwory w korytarzach omijajcie bo i tak przecież się odrodzą.

--- Solve ----

Z A1, przejdź do A2 i pozbieraj wszystkie przedmioty. Potem schodami udaj się do B1 i zgarnij stamtąd wszystkie przedmioty i czerwony klucz. Wracaj do A2 i otwórz czerwone drzwi. W A3 uważaj na system ochronny, po bokach komnaty leżą przedmioty. Idź korytarzem A4 aż dojdziesz do drzwi. Obejrzyj scenkę, teraz masz dwie możliwości. Możesz wejść do A5 i stoczyć pierwszą walkę Mairem Linkiem lub też wejść do innej komnaty, a potem wrócić do A5. W tym ostatnim wypadku ominie cię walka oraz nie będą przez jakiś czas pojawiać się nietoperze w innych komnatach. Jeśli jednak od razu wszedłeś pokonaj wampira i obejrzyj ciało leżące na ziemi.

Wejdź do A6 i zbierz wszystkie przedmioty. Wracaj do A4, wejdź do A7 i zwiedź pokój A8. Uważaj na potwory, które wyjdą z szafy, zabierz niebieski klucz. Idź do A9 i wejdź do A10. Tam przesuń obydwa posągi na zapadnie. Podejdź do środkowej statui i odczytaj napis. Wracaj i skręć do A11. Biegnij korytarzem i wejdź do A12. Tam podejdź do zegara, potem obejrzyj ptaka. Zabierz przedmioty i skieruj się do A2. Otwórz przeciwległe drzwi i z A19 wejdź do A20. Tam pokonaj potwory i zgarnij z podłogi chip. Z A21 wejdź do A22 i ponownie przesuń posągi na zapadnie. Odczytaj kolejne hasło. Skieruj się do A24 i wejdź do A25. Przypomina ci coś ten pokój? Podejdź do zegara i ustaw wskazówki na 2:25. Potem podejdź do ptaka i odwróć go tak aby był tyłem do kominka. Pojawią się nowe przedmioty. Zbierz je, dodam, że w A12 także pojawiły się skrzyneczki. Biegnij przez A23 do schodów do piwnic. W D1 załatw potwora, przebiegnij przez D2 i w D3 znajdź komputer.

Jesli nie walczyłeś z Meirlinkiem, czeka cię to teraz. Następnie włącz komputer za pomocą chipu, który żeś zdobył w kaplicy. Wracaj na górę i w A23 otwórz drzwi za pomocą hasła, jest to "mankind, albo "vampire". Wejdź na górę do B16. W B10 uważaj na pułapki, przeskakuj na linkami. Poprzez B9 i B3 wbiegnij do B4. Obejrzyj scenkę. Gdy będziesz wychodził - kolejny przerywnik. Wracaj do B10 i wejdź do B15. Kolejna scenka, zostałeś zwabiony w pułapkę i znalazłeś się kanałach. Uważaj na wodę, gdyż zbyt długie przebywanie w niej kosztuje cię utratę energii. Sposobem jest podskakiwanie gdy jesteś zanurzony, gdyż limit czasu odnawia się. Przeskocz na półkę i wejdź do C2. Biegnij do końca, po prawej stronie we wnęce znajduje się skrzynka. Wejdź do C3 i wyłącz lewy nurt. Wracaj do C1 i przeskocz do C4. Uważaj na potwory i wbiegnij do C6. Tam przeskakując po platformach dostań się na półeczkę i zgarnij klucz (to śrub). Wracaj do C3 i wyłącz prawy nurt. Przez C7 wejdź do C8 i załatw impa na posągu. Od tej chwili za każdym razem kiedy podejdziesz do kolumny zgarniesz jedną odtrutkę i fiolkę krwi.

W C9 leży mapa i parę innych przydatnych przedmiotów. Wejdź na górę w C10. W C11 czeka cię zadanie. Pod ścianą jest panel sterowania. Kolejne śruby wysuwają półki z podłogi. Musisz przetransportować na ostatnią z półek skrzynię. Po niej wydostaniesz się do korytarza, który prowadzi do D4. Tam spotkasz Bolgov'a, którego musisz pokonać. Gdy to zrobisz, pod schodami znajduje się mały pokoik, w którym jest srebrna karta do komputera, Weź ją i po schodach wydostań się do A16. Z cmentarza wejdź do E1 i biegnij na górę. Z E2 przedostań się do E8 i zbierz przedmioty. Teraz w E2 znajdź drzwi do E3 i tam wsuń kartę do komputera. Odblokują się drzwi na dwóch piętrach. Wracaj do E2 i z wewnętrznego kręgu zjedź windą do B1. Drzwi po prawej i lewej są teraz otwarte. Wejdź do B2 i korytarzem B3 wejdź do B5. W pokoju B6 pokonaj stwory i weź sun key card. Wracaj do B1 i spróbuj skorzystać z windy. Niestety zabraknie prądu.

Biegnij do A2, kolejno po przez A19, A21, A23 zejdź do piwnic. Dostań się do D3 i ponownie pokonaj Meirlink'a. Gdy ci się uda włącz zasilanie i wjedź z B1 na górę. Z E2 wejdź do E7. Tu obejrzyj scenkę jak Dunpeal traci swoją lewą dłoń. Udaj się do Wieży Słońca. Biegnij z G1 do G2 i wejdź do komnaty. Podejdź do panelu i uruchom go tak aby spadła karta. Zbiegnij do G1 i weź moon key card. Teraz udaj się do G3 i wejdź do komnaty. Czeka cię walka z Bengey'em. Mimo wygranej zostaniesz pokonany podstępem. Teraz obejrzyj scenkę. Jako Leila biegnij do A2 i po chodach do B1. Wjedź windą na górę. Z E2 wejdź do E7 i biegnij na cmentarz A16. Tam obejrzyj scenkę.

Już jako D wejdź ponownie do wieży i w G3 załatw Bengey'a na dobre. Udaj się do E2 i wjedź windą na górę do F1. Otwórz drzwi i w F2 czeka cię dosyć trudne zadanie. Uderzając mieczem w kryształową kulę zamrażasz ją. Drugą musisz zatrzymać tak aby miała taki sam kolor jak pierwsza. Jeśli ci się udaj, pojawi się podłoga i będziesz mógł wejść do F3. Tam obejrzyj scenkę porwania i z dachu wskocz do Wieży Księżyca.

W H1 masz dwie możliwości.

* Jeśli wejdziesz do H3, zgarniesz przedmioty i wyjdziesz do H1 - czeka cię walka z Mahira. Gdy go pokonasz wejdź do H2, obejrzyj filmik i musisz go pokonać po raz drugi. Ta wersja oszczędzi ci walki z tym bossem pod koniec gry ale wpłynie na losy Charlotte.

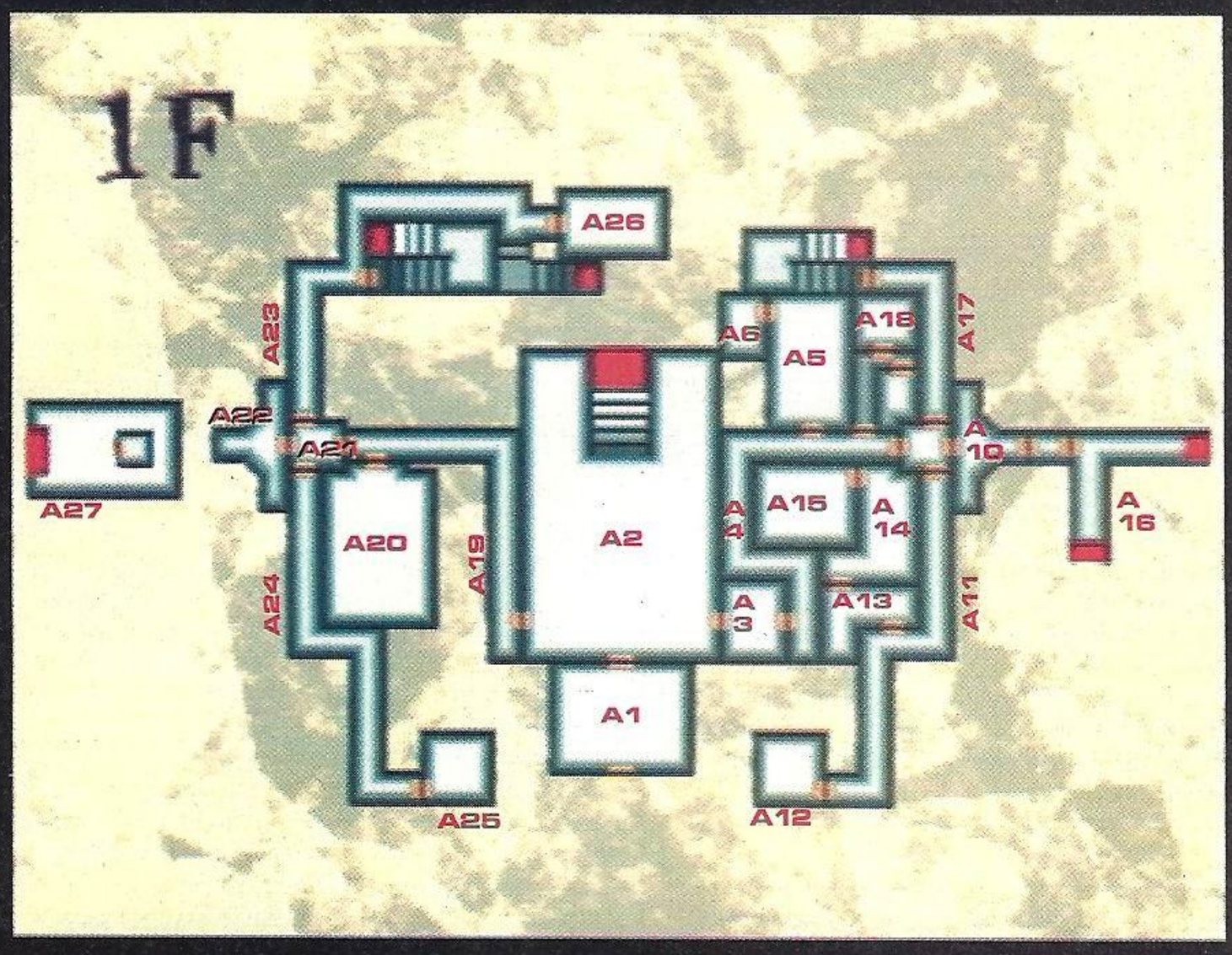
* Jeśli wejdziesz do H2 i wrócisz do H1 będziesz walczył z Mahira tylko raz. Potem wejdź do H3 i pomóż Charlotte i Leili wrócić do F3.
Bądź z H1 bądź też z F3 biegnij do H6 (jeśli z F3 musisz skorzystać z korytarza E4). Tam koło teleskopu przełącz przycisk by zgasić światło. W H5 stąpając po ścieżce weź gold card do komputera. Skorzystaj z tego przedmiotu w E3.

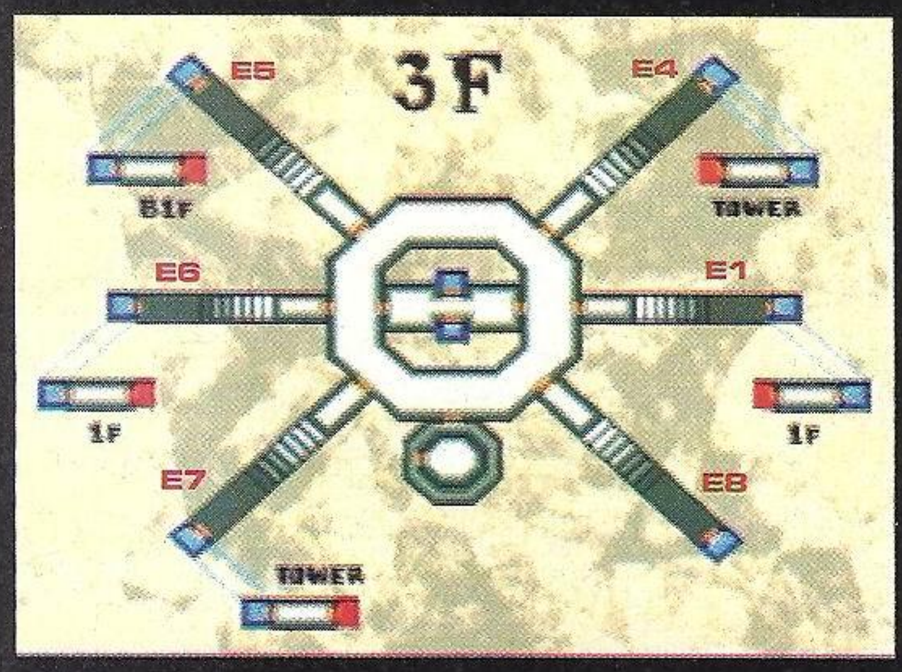
Obejrzyj scenkę z Carmill'ą. Czeka cię walka, potwora nie możesz zranić mieczem, odbijaj kule plazmy, które wiszą w powietrzu aby zranić panią wampir. Gdy cała akcja zakończy się sukcesem wracaj windą do B1. Tam wejdź do B18 i z B16 przedostań się do B17. Skacząc po pułkach skalnych dostań się do skrzyni na końcu komnaty i weź klucz do katarynki. Wyjdź i z B11 wejdź do B14. Kluczem odblokuj katarynkę i odsłuchaj melodyjki. Przy ścianie jest panel, na którym musisz zagrać takie same dźwięki. Przyjmijmy, że każda wajcha ma ustawienia licząc od góry A,B,C,D, E. Oto przepis:
1. E, 2. C, 3. A, 4. D, 5. E

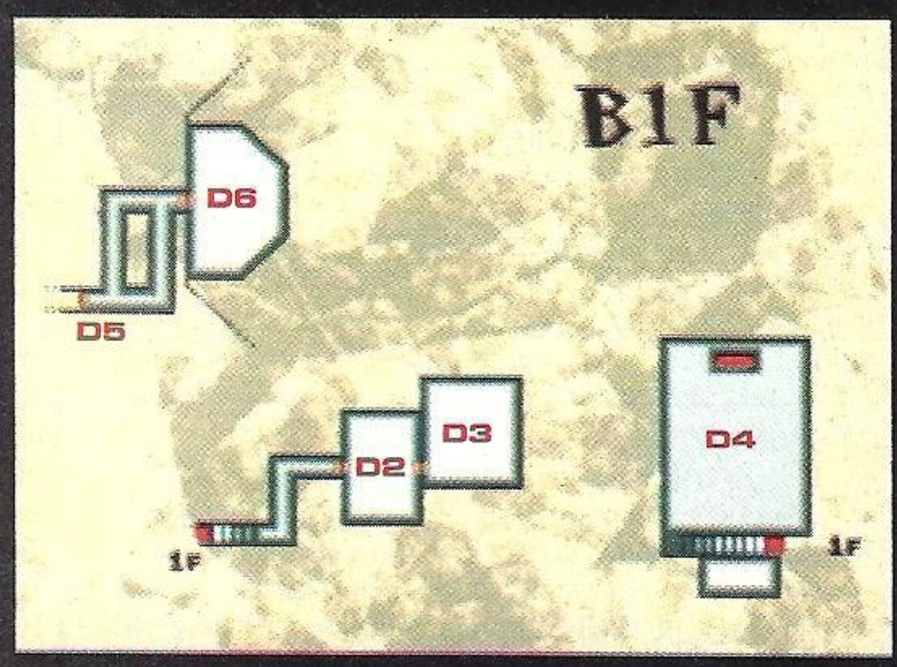
Teraz możesz otworzyć kolejne drzwi i B13 zabrać przydatne przedmioty. Biegnij do B5 i w B8 podejdź do katarynki. Po odsłuchaniu melodyjki na panelu ustaw wajchy:
1. A, 2. C, 3. E, 4. D, 5. A

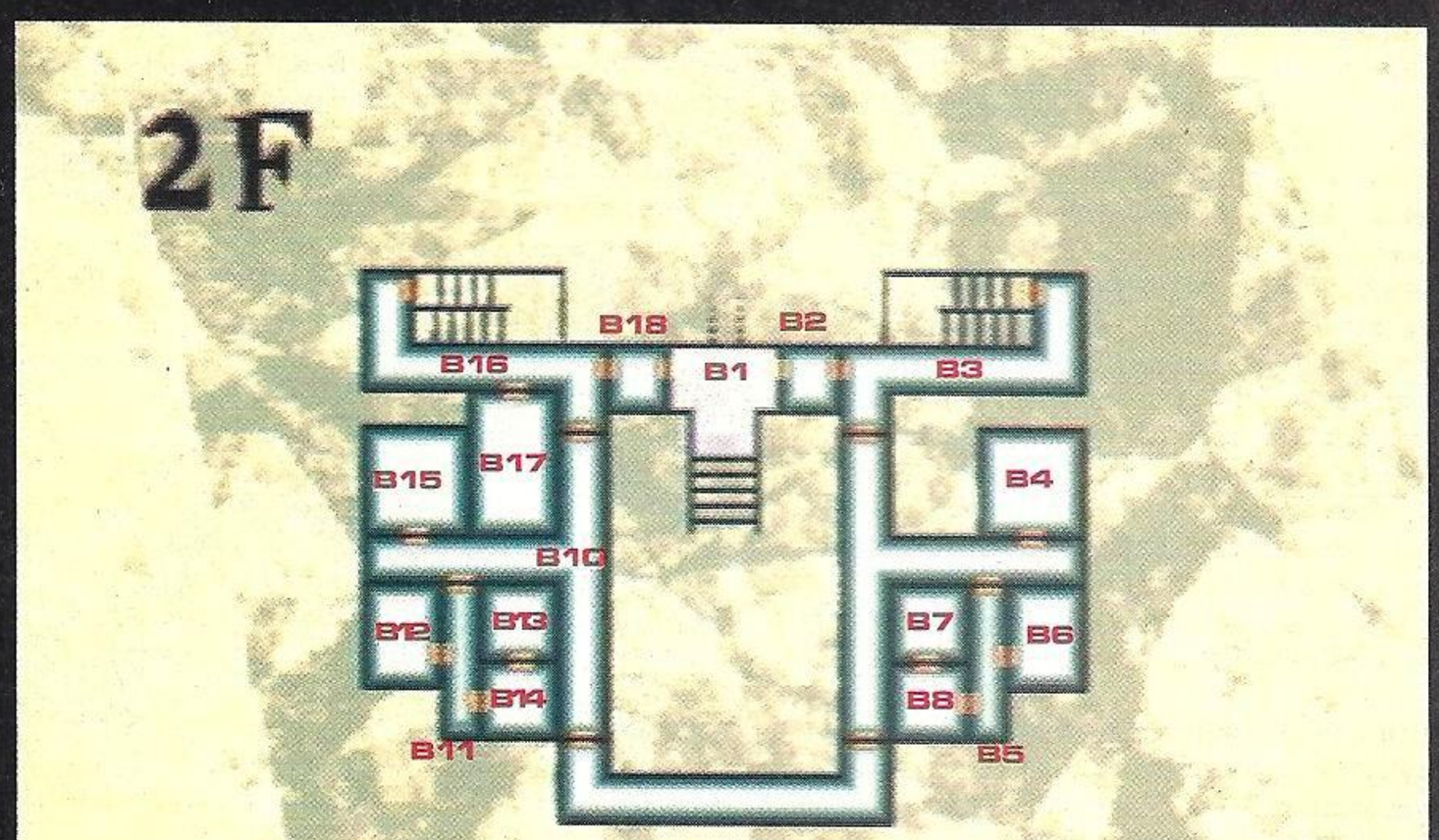
W B7 znajduje się PlateofWater, który oczywiście zgarnij. Teraz zejdź do A2 i poprzez A7 wejdź do A18. Tam zgarnij PlateofWind. Z A9 wejdź do A11,a potem do A13. Uważaj na promienie lasera. W A14 czeka cię kolejne zadanie. Za pomocą uderzeń miecza musisz jak najszybciej zgasić wszystkie znicze. Jeśli cię to uda będziesz mógł wejść do A15. Tam skacząc po kamiennych półkach dostań się do skrzyni, w której znajduje się zielony gem. Teraz biegnij do B1 i wjedź windą na górę. Z E5 zejdź na sam dół do piwnic. W D5 znajdź pistolet Leilii. W D6 załatw zombiaki i obejrzyj scenkę. Zabierz fioletowy gem i biegnij do E6. Zjedź na dół i wyjdź do A27. Wsadź dwa kamienie i z pokoiku zabierz PlateofFire.

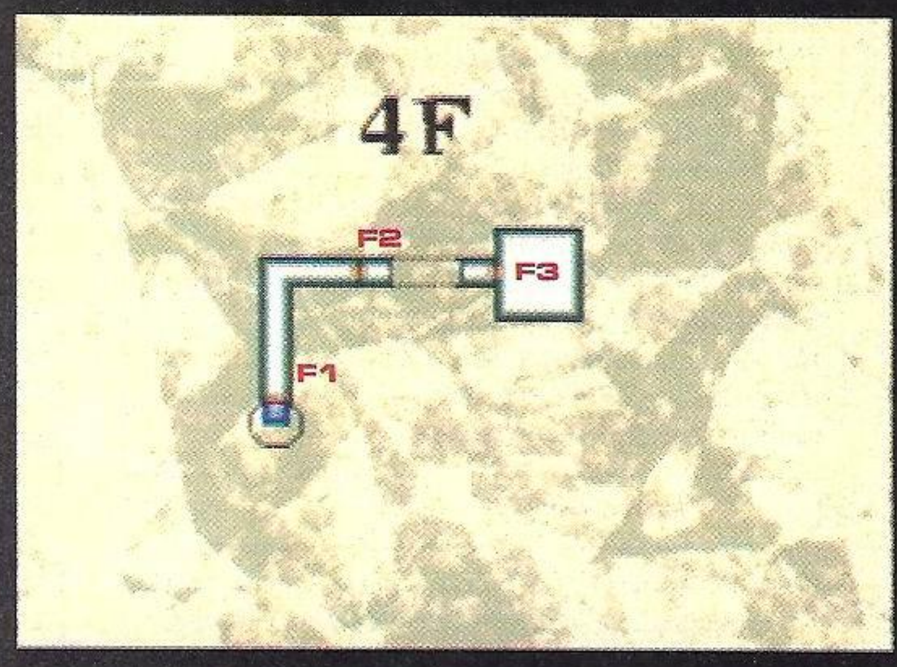
Wracaj do B1 i zapisz stan gry. Wsadź Trzy plakietki w otwory nad kominkiem. Pojawi się Borgov. Zabij go i zabierz ostatnią plakietkę. Wsadź ją nad kominkiem i wejdź do sekretnego przejścia. Windą pojedź na trzecie piętro. Obejrzyj scenkę z Meirlink'iem i wejdź w drzwi po prawej. Obejrzyj kolejną scenkę. Jeśli nie walczyłeś dwa razy Z Mahirą to teraz czeka cię ta przyjemność. Po walce wejdź do kolejnej komnaty i załatw Carmillę! Bestia jest trudna do pokonania więc musisz uważać. PO wygranej wyjdź i obejrzyj scenkę. Zjedź na sam dół i pokonaj po raz ostatni Meirlink'a. Obejrzyj zakończenie.


1F
A26
A23
A6
A5
A18
A17
A22
A21
A10
A27
A20
A19
A2
A4
A15
A14
A16
A24
A3
A13
A11
A1
A25
A12

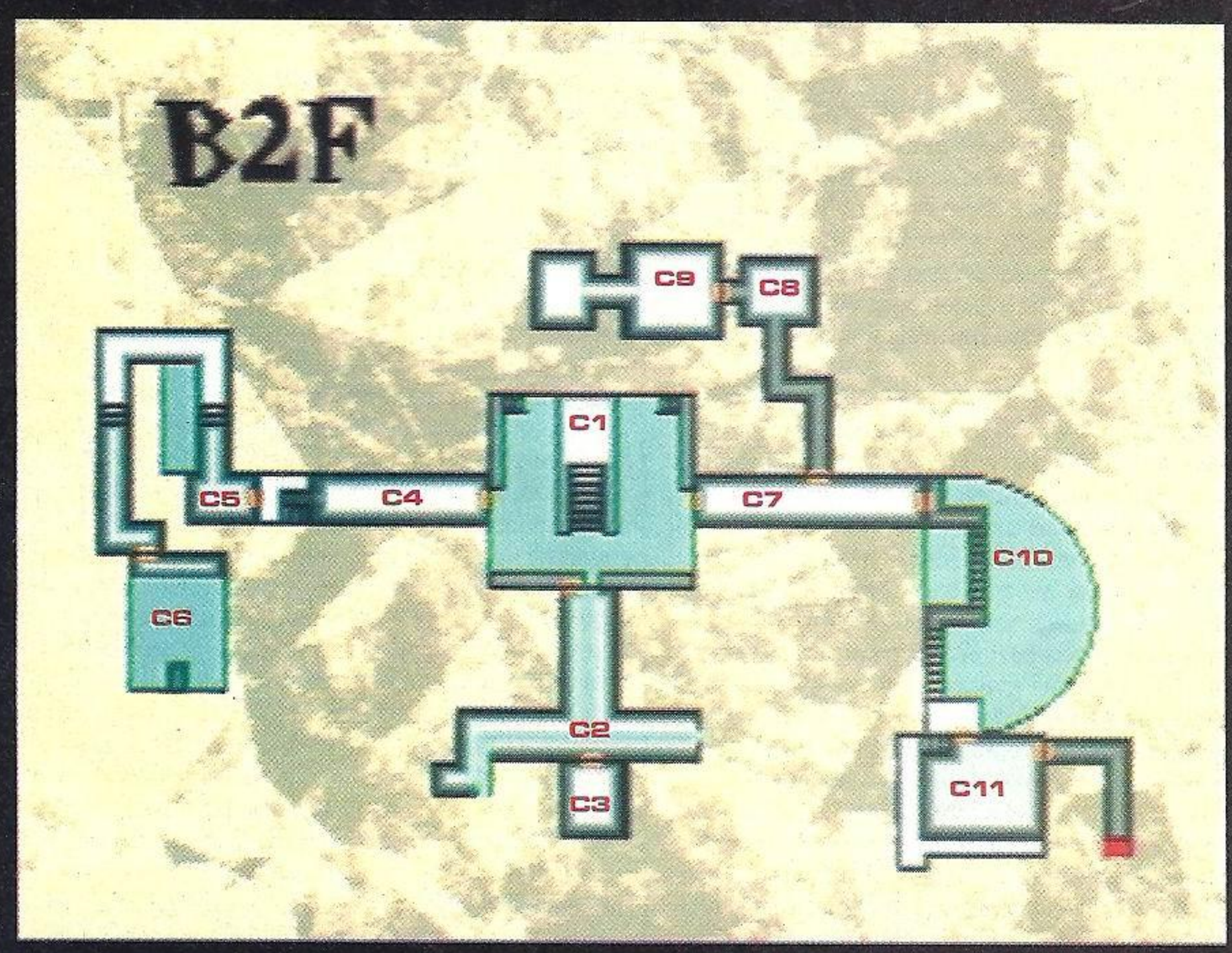

3F
E5
E4
B1F
TOWER
E6
E1
1F
1F
E7
E8
TOWER

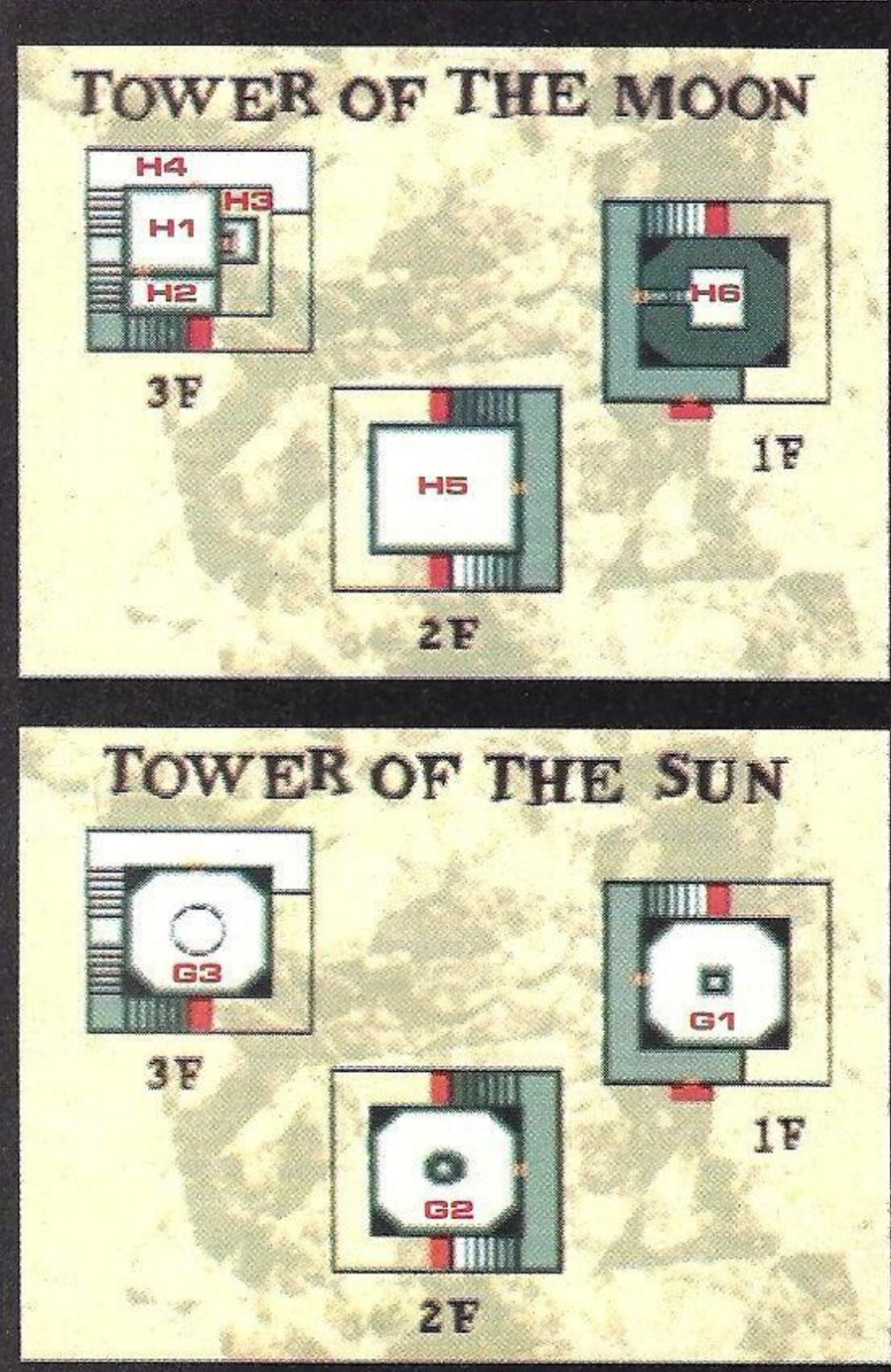

B1F
D6
D5
D3
D2
D4
1F
1F


2F
B18
B2
B16
B1
B3
B15
B17
B4
B10
B12
B13
B7
B6
B14
B8
B11
B5


4F
F2
F3
F1

TOWER OF THE MOON
H4
H3
H1
H2
3F
H6
1F
H5
2F


B2F
C9
C8
C1
C5
C4
C7
C10
C6
C2
C11
C3


TOWER OF THE SUN
G3
3F
G1
1F
G2
2F

MediEvil 2

TROSZKĘ ZMIENIŁO SIĘ OD PIERWSZEJ CZĘŚCI. PRZEDE WSZYSTKIM Z PUCHARAMI - TERAZ ZBIERAJĄC JEDEN Z NICH MOŻESZ WYMIENIĆ GO TYLKO NA KONKRETNĄ BROŃ W LABORATORIUM PROFESORA. ŻADNEGO WYBORU. WCIĄŻ ZOSTAJE ZASADA, ŻE ZA ZAŁATWIANIE NIEWINNYCH OSÓB (LUB POZWOLENIA ABY ZABIŁY JE INNE POTWORY) TRACI SIĘ DUSZE CO POWODUJE, ŻE KIELICH SIĘ OPRÓŻNIA. PUCHARY NIE SĄ NA SZCZĘŚCIE ZBYTNIO POUKRYWANE.

TXT: BANAN

Kiedy znajdziesz białe punkty ze światełkami - wejdź w nie i naciśnij akcję - porozmawiasz sobie z małym duszkiem, który udziela porad lub pomaga zachowywać grę.
Patrzenie - R2 i L2 naraz.
Aby zejść po drabinie trzeba bardzo powoli podejść do krawędzi.
Powtórne zebranie kielichów na poziomach - **złoto.**
Spiv - sprzedawca.

THE MUSEUM

Kielich: W ogrodzie
Pierwszy, wprowadzający poziom. Rozwal gablotę, zbierz miecz, zgarnij też pistolet i tarczę. Zapamiętaj, że po drabinkach można się wspinać. Po zebraniu klucza załatwiaj natrętów i mijaj kolejne pomieszczenia eliminując po drodze wrogów. Rycerzy w metalowych zbrojach najłatwiej jest załatwiać biegając wokół nich i tłukąc mieczem.
Kilka razy odwiedzi cię dinozaur wypuszczając swoich podopiecznych. Nie są zbyt trudni - unikaj tylko promieni światła z ich paszcz. Kiedy dotrzesz do pomieszczenia z armatą skręć w lewo do ogrodu i zabierz kulę ze skrzyni. Z pomieszczenia naprzeciwko zabierz pochodnię, wróć do armaty, wrzuć do niej kulę, z pochodni na ścianie zapal własną i podpal lont.
Sekret: Wróć tu, kiedy będziesz mógł zdejmować głowę. Na samym początku po ekranie biegają dłonie - znajdź mały otwór w ścianie przy pierwszych schodach i nachapaj się tam skarbów.

TYRANNOSAURUS WRECKS

Boss: Pierwsza forma - banalnie łatwa. Trzeba obiegać go dookoła aż po jednym z uderzeń łbem o ścianę, ogłuszony wróci na środek sali. Wtedy trzeba na niego wbiec i przywalić mu mieczem w gorejący punkt. Po dwóch takich akcjach zmieni się w pterodaktylopodobnego stwora. Tutaj trzeba wleźć po schodach na górę, biegać w kółko i strzelać w niego z pistoletu kiedy zawisa na środku pomieszczenia.

KENSINGTON

Kielich: w ciuchci, którą przywołujesz dzwonkiem znajdującym się obok Spiva
Tipsy: W mieście sytuacja jest dosyć trudna - chodzą po nim niewidzialni goście. Aby ich ubić trzeba najpierw wyeliminować kręcące się wokół zombiaki. Wtedy goście materializują się i ożywiają kreatury. W czasie kiedy robią się widzialni trzeba szybko ciąć ich mieczem biegając wokół. Po kilku chwilach padną.
Jeden z kluczy znajduje się w małym pomieszczeniu, do którego dostaniecie się po wjechaniu windą. Aby wziąć klucz, przesuńcie jedna ze skrzyć (podejdźcie do niej i naciśnijcie x i trzymając go - kierunek). Po zabraniu klucza uderzajcie do bramy, otwórzcie ją i zdobądźcie drugi. Nim otworzycie mieszkanie - jest tam zegarek. Z nim powrót pod muzeum, wejście po drabinie i wskok do środka. Aha do Spiva dostaniecie się po drabinie, obok tej prowadzącej na dach muzeum.

KENSINGTON, THE TOMB

Tipsy: Uważaj na spadek z wysokości - bardzo niezdrowa sprawa. Po zejściu na dół i ewentualnych zakupach u Spiva - wejdź przez bramę - znajdziesz się w grobowcu. Zejdź po schodach na dół. W sali z kamiennymi blokami musisz zebrać trzy artefakty - czeka cię trochę przesuwania skrzyń tak, aby tworzyć z nich stopnie. Trzeci artefakt - naprzeciwko schodów jest najtrudniejszy do zobaczenia - użyj trybu fpp (R2 i L2 naraz) aby go ujrzeć. Z artefaktami idź do sąsiedniej sali i umieść je w kamiennych statuach. Otworzy się grobowiec i uratujesz Kiyę.
Sekret: znowu akcja z głową. Tym razem szczelina jest w pomieszczeniu na dole schodów (w tym, gdzie atakują dwa psy egipskie). Dłoń ukrywa się przy pochodni w tym samym pomieszczeniu).

THE FREAKSHOW

Kielich: znajduje się w pomieszczeniu z prototypem mechanicznego słonia w namiocie, w pobliżu jeziorka z trampolinami. W środku namiotu trzeba wskoczyć po trampolinie na górę - jest tam Spiv i kielich.
Tipsy: Długa sprawa. Grube baby dobrze jest zdejmować młotem. I uważajcie aby nie wpaść do wody.
Małe złośliwe trolle najlepiej jest punktować z pistoletu (z daleka), albo zdejmować falą uderzeniową po naładowaniu młota (z bliska). W każdym razie nie podpuszczajcie ich zbyt blisko - są naprawdę męczące.
Po napotkaniu gościa, który wypuszcza smoka taktyka jest prosta. Kiedy materializuje się - szybko tnijcie go mieczem. Kiedy robi się przezroczysty i wypuszcza smoka - uciekajcie. Najlepiej jest biegać w kółko i przyspieszać trójkątem. Po kilku okrążeniach smok wróci do (przepraszam - w) pana. Szybko biegnijcie wtedy za nim i ciachajcie mieczem. Parę ciosów a gość padnie i otworzą się drzwi. Kiedy dojdziecie do drzwi pilnowanych przez dwie statuy czas odwiedzić sąsiedni namiot i pokonać kilku wrogów. Stąd dalej, aż do jeziorka z trampolinami.
Kiedy natraficie na mechaniczne słonie musicie wykazać się sprytem. Trzeba przebiec im pomiędzy nogami i zaatakować od tyłu - siedzi tam troll, którego należy trafić z broni palnej. Aby znaleźć jednego słonia - idźcie w bramę obok jeziorka, a potem długim tunelem z obracającymi się tłokami. Drugi słoń czeka po drugiej stronie jeziorka. Niestety - trzeba trochę poskakać.
Radzę robić to tak - z rozbiegu (tego z trójkątem) szybki skok na sąsiednią platformę i powtórka. Zwykły rozbieg (dwa razy do przodu) lub próba skakania z jednej na drugą od razu nie zdaje skutku. Kiedy zostaną wam jeszcze dwie platformy do skakania uważajcie - kilka trolli będzie próbowało na was wskoczyć. Zastrzelcie szybko drani z pistoletu.
Sekrety: kiedy wyjdziesz przez drzwi po pokonaniu pierwszego gościa puszczającego smoki dotrzesz do miejsca, gdzie możesz sprawdzić swoją siłę. Naładuj młot i walnij w podstawę aby zgarnąć worki ze złotem. Tuż obok jest namiot z grą w "walenie duszków". Po załatwieniu ośmiu w wyznaczonym czasie (najpierw trzeba jednak uruchomić grę uderzając w dźwignię) dostaniesz udka kurczaka - zmieniają przeciwników w potrawy.
Jest też możliwość dodatkowego obłowienia się po zdjęciu czaszki (zaraz po załatwieniu udek) - wystarczy tylko skorzystać z biegających po ziemi dłoni i wchodząc przez dziury w namiotach. Ale nie wiem czy warto - w środku plącze się sporo trolli.
Boss: Znowu gość w słoniu. Tyle, że tym razem trzeba pokonać go zwalając mu na łeb zawieszone na linach elementy. Biegajcie więc w kółko i walcie mieczem w dźwignie, kiedy przechodzi pod jednym z wiszących złomów. Trzy trafienia i wypada z gry. Po jego pokonaniu otworzą się drzwi wyjściowe z tego poziomu (masz do nich kawałek drogi, ale to już prosto z górki).

GREENWICH OBSERVATORY

Kielich: na jednym ze statków na cmentarzysku
Tipsy: Danny szybko straci głowę. Znajdziecie ją na tym poziomie w gniazdach ptaków (bo jest szansa, że stracicie ją nie raz). Aby przełączyć się na tryb głowy wciśnijcie L1 i trójkąt. Tym samym przyciskiem wraca się do Danny'ego, oraz zakłada głowę z powrotem, kiedy już jest w zasięgu. Na tym poziomie poznacie też zielone głowy - kiedy Danny nie ma swojej - wskakują mu na szyję. Jeżeli Danny ma swoją głowę - starają się wskoczyć na czyjeś zwłoki i je ożywić. Dlatego dobrze jest młotem rozwalać walające się truchła, a same głowy zabijać najszybciej jak tylko się da. Przy cmentarzysku okrętów wejdź do małej budy, wsadź głowę do pojemnika i podejrzyj schemat ustawienia poziomów w statku. Następnie wykorzystaj wiedzę aby opuścić pomost i dotrzeć do kielicha oraz wyjścia.
Sekret: po zejściu na dół na cmentarzysku statków możesz założyć głowę na dłoń i odwiedzić jeden z wraków. Uwaga na szczury.

GREENWICH NAVAL ACADEMY

Tipsy: Sprawa jest prosta. Nie oglądając się za siebie szybko wbiegajcie do środka budowli. Tutaj - wrzućcie na górze czaszkę do batyskafu, a następnie korzystając z układu sterowania na dole wyciągnijcie miechy z wody przy pomocy magnesu (przerzucając się na tryb z oczu i ustawiając cień magnesu dokładnie nad miechami w wodzie). Mając miechy wracacie po głowę i jazda na samą gorę, gdzie przy pomocy miecha i pochodni rozpalcie powietrze w balonie. Czyli - najpierw podpalcie palnik, a następnie poskaczcie na miechach.
Boss: Gości jest dwóch. Proponuję biegać wokół i używać młota do ogłuszania pacjentów. Trudniej robi się, kiedy zostaje tylko mały. Wtedy dobra jest broń palna i tarcza. Po walce - koniec poziomu.

KEW GARDENS

Kielich: na samym szczycie wysokiej rośliny z pnączami, po których można się wspinać.
Tipsy: Trzeba uważać podczas walki z dyniami. Najlepsza bronią na nie jest topór do rzucania. Uważajcie tylko aby nie zrobić krzywdy niewinnym ludziom - może to w rezultacie oznaczać brak kielicha. Kiedy komuś puchnie głowa na dyniasto, szybko go odtruwajcie albo zupełnie się przemieni.
Na początku poziomu zabierzcie klucz znajdujący się mniej więcej za waszymi plecami. Mając go lećcie na drugi koniec ogrodu, otwórzcie nim szopę i zabierzcie pokrętło. Z nim w ręku możecie śmiało wchodzić do szklarni.
Po załatwieniu dyń zeskakujcie na dół i zabierajcie się za ratowanie ludzi. Tutaj są trzy dusze do zbawienia. Po unicestwieniu wszystkich dyń i uzupełnieniu poziomu odtrutki wskocz na górę po liściach i ruszaj dalej. Niebawem powtórzy się sytuacja z ludźmi. Po ich uratowaniu wejdź na drzewo po liściach i lianach, w połowie przeskocz na półki i wyjdź na zewnątrz szklarni. Wejdź na górę po drabinie,, przejdź po popękanym dachu, pozwól aby przetoczyła się dynia i wejdź do pomieszczenia. Tu uruchom zraszacz i wracaj do pierwszej lokacji z ludźmi. Wejdź na górę po kwiatach i drabinie i zabierz drugie kółko. Niestety, pewnie zginiesz schodząc. Z kółkiem w ręku ruszaj do sali z kielichem (jest na drzewie sięgającym sufitu) i na górze użyjcie zaworu. Zrosi to woda następne sale. Z tej samej zabierzcie jeszcze trzeci zawór i idźcie do lokacji z trzecią strzelającą roślinką. Już się otworzyła i możecie po niej przejść. Po drugiej stronie jeszcze jedna grupka osób czeka na zbawienie. Po załatwieniu dyń użyj ostatniego zaworu i wejdź na górę po otwartych roślinach. Tutaj uciekaj przed toczącymi się dyniami, po czym załatw dwie fale dyniowych przeciwników (uważając przy tym

na toczące się dynie - najpierw te wybuchające, potem - gigantyczne). Po wybiciu wszystkich walczących dyń otworzą się drzwi i zakończysz poziom. Bardzo przyda się ta tarcza ze skrzyni.
Sekret: ręka na głowę w trzecim pomieszczeniu z uratowanymi ludźmi. Niezła akcja - trzeba uratować cztery inne dłonie i podprowadzić je pod pomnika. Dłoni oczywiście. W nagrodę - kilka skrzyń złota.

DANKENSTEIN

Kielich: jest w tej samej sali w laboratorium, gdzie tak często wracasz. Tylko się rozejrzyj. Aby go zdobyć musisz pobiegać trochę po torach, na których jeździ kolejka. Wreszcie wyjdziesz na to pomieszczenie - jeden skok i kielich jest twój.
Tipsy: Musisz zbierać fragmenty ciała dla monstrum, które robi profesor. Zadanie nie jest łatwe bo przeciwnicy są bardzo mocni. Po załatwieniu jakiegoś wroga szybko łap pozostawioną przez niego część ciała i pędź do laboratorium. Na wszystko masz wcale nie tak wiele czasu, szczególnie jeżeli chcesz też zebrać kielich i wykorzystać źródełko energii.

IRON SLUGGER

Tipsy: Banalna sprawa. Walcz z nim do momentu kiedy stracisz dwie kończyny i wtedy uciekaj po ringu. W czasie przerwy przy pomocy topora załatwiaj trolle i odzyskuj kończyny. Dzięki temu zawsze będziesz zaczynać rundę w , doskonałym zdrowiu, a Sluggerowi energii nie przybywa. Po trzech rundach starannego punktowania pokonasz olbrzyma. Jeżeli chcesz znać ciosy - poczytaj książkę w czasie przerwy.

WULFRUM HALL

Kielich: Zaraz po wejściu przez drzwi, po znalezieniu klucza.
Tipsy: Od razu nakładaj głowę na jedną z dłoni. Skorzystaj jednego z okien w suterenie aby wejść nią do domu. Odźwierny nie zrobi ci nic pod stołem podbiegnij więc tam, a kiedy ni będzie patrzył - zabierz klucz i wracaj do pokoju z oknem. Tutaj naciśnij przycisk w podłodze wjedź windą na górę. Znajdź pokój z otwartym oknem i małą demoniczną dziewczynką. Wskocz na półki, gzyms, a po nim wyskocz przez okno. Gdzie połącz się z resztą ciała i wejdź przez frontowe drzwi. Zwiedź posiadłość, załatw domowników i zauważ, że zabite deskami drzwi czy okna możesz "otwierać" mieczem.
Po przejściu do drugiej części domu (przez zawalone deskami i kamieniami drzwi) zaczniesz natrafiać na pokoje z trumnami. Mieszkają w nich wampiry, które są wrażliwe na światło. Czyli czeka cię trochę przesuwania trumien w odpowiednie miejsca. Schemat jest taki - rozwalasz deski zasłaniające okno, podsuwasz pod nie trumnę i uciekasz przez chwilę przed płonącym wampirem. Który po chwili ucieka. I tak w kółko.
W pierwszej sali zadanie jest proste - trzeba tylko odpowiednio poprzesuwać trumny. W drugiej należy już pokombinować i pod windkę podsunąć skrzynię, aby móc dowlec trumnę pod okno (różnica wysokości terenu). W trzeciej sali nie wolno przesunąć trumny na zielone pole - to zbudzi krwiopijców). Zadanie jest jednak banalne - zepchnij trumny gdziekolwiek na dół (rozbiją się), na platformach przeskocz do okna i rozbij je, po czym zeskocz na dół i przy pomocy jednej z ław wepchnij wampiry pod światło. Czwarta sala - tu już trzeba pokombinować i tak poustawiać skrzynie i ławę, aby wepchnąć wampiry pod światło. Czyli - mała skrzynię trzeba ustawić w torze naprzeciwko windy i ustawić ją przed blisko ściany naprzeciwko, podobnie trzeba zrobić z ławą w jej torze. Teraz spychamy trumny z góry i schodzimy na dół. Tu trzeba wabić wampiry na kolejne tory, po czym blokować im drogę wyjścia, a następnie spychać małą skrzynią na windę, która zawiezie je na zagładę. W ostatniej sali zadanie jest proste - należy rozwalić deski w oknie na górze, zepchnąć trzy trumny przez witraż do małej sali, po czym w sali tej walnąć kilka razy mieczem w wajchę, podnosząc żyrandol spopielający wszystko na dole. Problemem są tylko kafelki, z których część budzi wampiry (dzwonek). Ale możecie obejrzeć je w sali ze źródełkiem życia.

THE COUNT

Boss: Sala z lustrami powinna dać wam pewne pojęcie na temat sposobu walki. Podczas pierwszej fazy walki hrabia będzie stosował dwa tryby ataku. Strzelanie pociskami i błyskawiczne podlatywanie. Musisz się przygotować i ustawić lustra (ciosami miecza) pionowo. Teraz tylko stajesz przed lustrem i czekasz aż zacznie strzelać pociskami. Szybko schodzisz im z drogi, a te odbijają się i trafiają w niego. Po kilku powtórzeniach zdenerwuje się, a na górze rozwalą się okna. Musisz teraz biegając wokół i unikając jego ataków, ustawić wszystkie cztery lustra pod pewnym kątem do góry. Jeżeli nauczysz się szybko walić mieczem i oceniać ile ciosów jest potrzebnych aby odwrócić lustro do odpowiedniej pozycji - pójdzie ci jak z płatka. Po kilku zmasowanych odbiciach światła, hrabia pożegna się z tobą i odejdzie.

WHITECHAPEL

Kielich: w rogu miasta, w małym, zadaszonym zagłębieniu stosunkowo blisko pomnika z kinematografami
Tipsy: Załatw zombiaki na cmentarzu i ruszaj do miasta. Kiedy spróbujesz wejść do klubu, okaże się, że musisz mieć kartę członkowską. Ruszaj więc w prawo, wzdłuż budynków (uważaj na naprawdę nieprzyjemnych gliniarzy) i w prawo aż znajdziesz się w ślepym zaułku. Podciągnij skrzynię pod ścianę z drabinkami i wejdź na górę, po czym dostań się przez otwarte okno do domu. W środku ze skrzyni na samym dole wyjmij klucz do czytelni, a dłoniom załóż głowę i wskakuj do małego otworu. Tam naciśnij przycisk i jako Danny zabierz tarczę z gryfem. Potrzebna ci jeszcze druga. Wychodząc, z czytelni zabierz kartę członkowską. No tak, ale nie masz brody. Ruszaj w drugą stronę - w lewo. Dojdziesz do sklepu krawca. Nie ma jednak drzwi. Obiegaj go więc z prawej strony - w pierwszych napotkanych drzwiach spotkasz Spiva, a w następnych - z zielonym flakonikiem na drzwiach - kilka skrzyń. Rozwal je mieczem i przejdź do krawca. Tu znajdziesz garderobę. Skorzystaj z niej i już jako dżentelmen ruszaj pod pomnik w drugim końcu miasta. Tam poustawiaj odpowiednio kinematografy (czerwony, zielony, niebieski) a odsłoni się nagrobek i będziesz mógł wziąć drugą tarczę. Z domu za ogrodzeniem pomnika znajdziesz w skrzyni kuszę na płonące strzały. Mając już obydwie tarcze pędź na cmentarz, z którego zaczynałeś i przygotuj się na walkę z całym multum wrogów. Musisz zabić gościa, który wyjdzie z sarkofagu, inaczej zombiaki będą pojawiać się w nieskończoność. Po wygranej zabierz brodę i wal śmiało do klubu. Po rozmowie idź do nowo otwartej bramy obok pomnika z kinematografami.

THE SEWERS

Kielich: w środkowej jamie mackowatego potwora - u drugiej macki w kolejności, pod warunkiem, że poszedłeś najpierw w tunel tuż obok chatki wodza. Na miejscu pętają się dłonie, więc zadanie jest łatwe.
Tipsy: Zeskocz na dół, załatw zielonego głowacza i ruszaj dalej. Kiedy dowiesz się już o klęsce ludu ruszaj przez najbliższe drzwi. Aby otworzyć zablokowane kamieniami drzwi - tak pokieruj te wielkie krowiaste stwory ciosami miecza, aby rozbiły przeszkodę. Idź więc przed siebie - na końcu natkniesz się na trzymające kobiety macki. Zabij je, potem przejdź do następnych drzwi i zrób to samo.
Potem wracaj i idź do innego tunelu, do którego prowadzi metalowy chodnik. Pierwsza akcja z głową jest prosta. Załóż ją na jedną z dłoni, szybko z powrotem sobie i załatw głowacze, po czym wrzuć ją na dłoń, przejdź przez wyrwę w drzwiach i z drugiej strony naciśnij kładkę. Drzwi się otworzą. Połącz się znowu z głową, po czym w następnej sali znowu rozdziel. Głową wskocz po skrzyniach do szybu wentylacyjnego i wejdź do przezroczystego kawałka rury. Jako Danny przejdź przez drzwi i uderz mieczem w wajchę. I teraz stosując kolejne uderzenia i przechodząc do kolejnych odcinków rury przeprowadź dłoń na drugą stronę, po czym wdepnij tam przycisk, przejdź na drugą stronę jako Danny i ruszaj dalej (już jako całość). Po uratowaniu trzech kolejnych pań i wzięciu [plakatu od Spiva czeka cię powrót w chwale.

THE TIME MACHINE

Tipsy: Po załatwieniu rycerzy i zejściu na dół zdejmij głowę, i na dłoni przebiegnij do środka okrągłego budynku. Tam wejdź na stopnie i skacząc po sondach zdobądź pierwszy fragment wehikułu czasu. Aby uzyskać ten z sali z kolorowymi przyciskami musisz odegrać melodyjkę, wdeptując przyciski w odpowiedniej kolejności. Sala z Marsa także kryje część - aby ją zdobyć naciśnij jeden z przycisków przez ekranem jako Danny - z jednego z kraterów wychyli się Marsjanin. Nie schodząc z przycisku załóż głowę na wałęsającą się w pobliżu dłoń i wejdź nią za szybę. Teraz tak lawiruj pomiędzy strzałami Marsjanina, aby jeden z nich trafił w rakietę. Wtedy zmień się w Danny'ego, przejdź na drugi przycisk i powtórz sytuację. Po trzech trafieniach rakieta odsłoni następną część.

TIME MACHINE, SEWERS

Tipsy: Musisz okraść biednych ludzików. W tym celu podbiegnij do domku na środku osady (tam skąd drogi rozchodzą się w czterech kierunkach), zejdź na dół i zabierz kawałek kamienia czasu. Spadnie na ciebie klatka. Szybko załóż głowę na wędrującą w pobliżu dłoń i biegnij na górę, po czym wskocz do małej windki. Zaniesie cię ona na zewnątrz budynku - musisz teraz wejść na górę obok chaty wodza i wejść w drzwi którymi wszedłeś tu jako Danny, a następnie wskoczyć do małej klatki, w której jest przycisk podnoszący klatkę z Danny'm. i otwierający drzwi. I nacisnąć go. Potem jako Danny wracasz po głowę, pędzisz do wehikułu czasu po czym okazuje się, że nie zniknął. Musisz uderzyć do chaty wodza i załatwić go, a w jej wnętrzu odnaleźć przebieralnię. Znajdziesz tam fajny kostium oraz dobrą błyskawicę. Już jako wódz idź zawołać tratwę, wskocz na nią i ruszaj dalej.

TIME MACHINE, THE RIPPER

Kielich: po pokonaniu Kuby Rozpruwacza
Walka z Kubą jest dosyć łatwa. Uciekaj przed nim do czasu aż chwyci Kiyę i zacznie ją molestować, a wtedy szybko podbiegaj i walk go mieczem. Kiedy bardzo osłabnie, dojdzie mu nowy atak zrzucający ogniste kule, ale wtedy wystarczą jeszcze dwa ataki i będzie po nim. W nagrodę dostaniesz super zbroję i kielich. A tego, jeżeli miałeś też wszystkie wcześniejsze - wymienisz u profesora na Gatlinga.

CATHEDRAL SPIRES

Tipsy: Uważaj wchodząc na drabiny - na górze stoją sobie samotne kotły, które pragną utopić cię w gorącym płynie. Naucz się więc odpowiednio wchodzić. Maksymalnie z boku drabiny. I zauważ, że jedna z pozycji podczas wspinania jest bardziej wygięta w jedną stronę. Zawsze więc zatrzymuj się w niej co szczebel, a wrzątek zleci obok ciebie nie czyniąc żadnej krzywdy. Trzeba się do tego przyzwyczaić, ale to jedyny sposób. Wchodząc pod górę musisz zbierać białe dusze niewinnych ofiar. W sumie jest ich tutaj pięć. Demony wyskakujące z okiem, albo wyrywające się z kamienia załatwiaj z Gatlinga. Po wejściu na dach i zebraniu pięciu dusz będziesz mógł wejść do wieży.

CATHEDRAL SPIRES, DESCENT

Tipsy: Nie będzie łatwo. Poskacz trochę po żyrandolu, zbierz dusze i zjedź na dół. Tutaj olej rycerzy i z pokoju obok zabierz kolejną duszyczkę, po czym wyjdź na salę z kilkoma huśtawkami i rycerzami na dole. Oczyść dół i wejdź w małe drzwi. Zabierz tryb i wracaj na górę. Po huśtawkach dostań się na górę, zbierz dusze i idź w duże drzwi. Tutaj wsuń tryb w odpowiednie miejsce i wajchą obróć pokój tak, aby dobrze ustawiły się schody wewnątrz. Wejdź do środka, załóż głowę na dłoń i wracaj do pomieszczenia z wajchą. Czeka tu trochę zabawy z obracaniem pokoi i przechodzeniem dłonią. Musisz w każdy razie zdobyć drugi tryb, wsadzić go w odpowiednim miejscu i otworzyć sobie drogę do pokoju z demonem. Tam zajmą się nim dusze. A ty - wiej czym prędzej (masz minutę czasu).

THE DEMON

Boss: Najpierw czeka cię walka z głupkami - na dużego najlepszy jest magiczny miecz, małego najlepiej rozwala błyskawica. Po rozprawieniu się z nimi kup amunicję do Gatlinga, tak żebyś miał ze 250-300 pocisków (dla bezpieczeństwa) i idź na spotkane z demonem. Walka polega na unikaniu uderzeń oraz ognistego oddechu demona, oraz strzelaniu w pojazd Palethorna, kiedy przelatuje z jednej strony ekranu w drugą. Jeżeli tylko wychyla się spoza demona i strzela - uciekajcie. Ale kiedy najpierw przelatuje - szybko przeskakujcie wystrzelone rakiety i prujcie z Gatlinga. Gość niechcący postrzeli demona, a ten go odpowiednio potraktuje.

Super miecz świetlny
W 14 etapie pokonaj 100 przeciwników, aby odkryć nową broń. Teraz jednym uderzeniem kończysz z każdym przeciwnikiem.

Darth Maul
Ukończ grę jako Qui-Gonn. Teraz na ekranie wyboru postaci naciśnij Select na Qui-Gonnie.

Amidala
Ukończ grę jako Obi-Wan. Teraz na ekranie wyboru postaci naciśnij Select na Obi-Wanie.

Kapitan Panaka
Ukończ grę jako Ploo-Koon. Teraz na ekranie wyboru postaci naciśnij Select na Ploo.

Bonusowe poziomy
Aby odblokować poziomy 11 i 12, postać (postacie) muszą mieć następujące atrybuty: level - 10, skill - 100. Aby odblokować poziom 13, cztery postacie muszą mieć wspomniane atrybuty. Wreszcie aby mieć dostęp do 15 poziomu, trzeba ukończyć grę wszystkimi pięcioma Jedi.

Wybór etapu
Zapauzuj grę, podświetl opcję "Map", a następnie przytrzymaj Prawo + L2 + R2 + Kółko + Kwadrat + X. Jeśli kod został wpisany poprawnie usłyszysz dźwięk.

Super Agent
Zapauzuj grę, podświetl opcję "Weaponry" a następnie przytrzymaj L2 + Select + Kółko + Kwadrat + X. Jeśli kod został wpisany poprawnie - usłyszysz dźwięk.

Movie theater
Zapauzuj grę, podświetl opcję "Briefing", a następnie przytrzymaj Prawo + L1 + R2 + Kółko + X. Jeśli kod został wpisany poprawnie - usłyszysz dźwięk.

Expert mode
Na ekranie tytułowym podświetl opcję "One Player". Teraz przytrzymaj Góra + L1 + R2 + Select + Kółko + X + Kwadrat

NFS: Porsche 2k

Bonusowe samochody
Przejedź tryb test Driver, a zdobędziesz kilka fajnych maszyn. Proste, nie?

Rollcage Stage 2

Cheat mode
Wpisz jako hasło
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Wszystkie trasy
Wpisz jako hasło
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Wszystkie "combat tracks"
Wpisz jako hasło
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

Wszystkie auta
Wpisz jako hasło
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!

Ghost car'y ATD
Wpisz jako hasło
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

Demolition mode
Wpisz jako hasło
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME

Mega speed mode
Wpisz jako hasło
LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

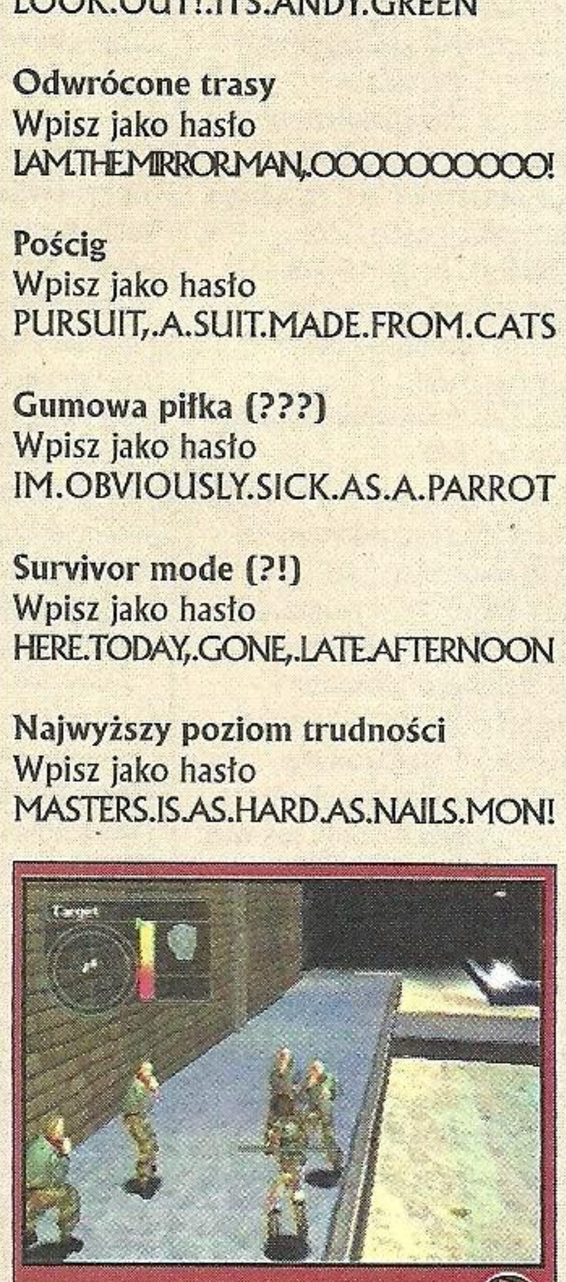
Odwrócone trasy
Wpisz jako hasło
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!

Pościg
Wpisz jako hasło
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS

Gumowa piłka (???)
Wpisz jako hasło
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Survivor mode (?!)
Wpisz jako hasło
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON

Najwyższy poziom trudności
Wpisz jako hasło
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!



Cheat mode
Podczas gry przytrzymaj Trójkąt + Kółko + Kwadrat + X i wciśnij Prawo.

Wybór etapu
Na ekranie nowej gry wciśnij L1 + R1 + Select + Start.

Army Men Sarge's Heroes

Wybór poziomu
W głównym menu trzymaj: Kwadrat + L1 + R1 i wciskaj: Góra, Dół, Lewo, Prawo. Jeśli zrobiłeś to dobrze, usłyszysz dźwięk.

Wszystkie bronie i nieskończona amunicja
Zapauzuj grę i wciśnij: Kwadrat, Kółko, R1, L1.

MediEvil 2

Cheat mode
Podczas gry wciśnij i trzymaj L2, a następnie wciśnij Lewo, Góra, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Kółko, Góra, Kwadrat

Ridge Racer V [PS2]

Zmiana efektów podczas intra:
Wciskaj L1.

Ciekawe info
Podczas gry z widokiem zza samochodu przytrzymaj Select, a konsola wyswietli ciekawe informacje...

Ridge Racer 64

Galaga '88
Skończ Ridge Racer Extreme Extra na pierwszym miejscu, aby zagrać w klasyczną Galagę. Jeśli uda ci się zniszczyć wszystkich 40 przeciwników - dostajesz nowe auto.

Blinky
Przejedź 99 okrążeń na jakiejkolwiek trasie.

Lepszy podgląd aut.
Na ekranie wyboru samochodu wciśnij C-Góra, C-Prawo, C-Dół, lub C-Lewo, aby móc zmieniać widok podczas prezentacji auta.

Motion Blur
Podczas powtórki wciśnij C-Lewo, aby włączyć motion blur, czyli rozmywanie.

Hybrid Heaven

President Weller
Skończ grę na poziomie trudności "ultimate", a następnie na ekranie tytułowym wciśnij L, R, L, R, Start. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Alien
Skończ grę na poziomie trudności "ultimate", a następnie na ekranie tytułowym wciśnij L, R, L,L, Start. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Tony Hawk's Skateboarding

Wszystkie kasety
Zapauzuj grę w trybie career, a następnie trzymając L wciskaj C-Prawo, Lewo, Góra, C-Góra, C-Góra, Prawo, Dół, Góra. Jeśli kod zastał wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie.

Szybkie speciale
Zapauzuj grę w trybie career, a następnie trzymając L wciskaj C-Góra, Lewo, C-Dół, C-Dół, Góra, Dół, Prawo. Jeśli kod zastał wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie.

Mniej upadków
Zapauzuj grę w trybie career, a następnie trzymając L wciskaj C-Góra, C-Prawo, Lewo, C-Prawo, Prawo, Góra, Dół. Jeśli kod zastał wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie.

Podkręcenie postaci o 10
Zapauzuj grę w trybie career, a następnie trzymając L wciskaj Dół, Prawo, Góra, Prawo, Góra, Lewo, C-Lewo. Jeśli kod zastał wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie.

Slow-motion mode
Zapauzuj grę w trybie career, a następnie trzymając L wciskaj Dół, Dół, C-Góra, C-Prawo, Lewo. Jeśli kod zastał wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie.

Turbo mode
Zapauzuj grę w trybie career, a następnie trzymając L wciskaj Prawo, Góra, Dół, Dół, Góra, Dół. Jeśli kod zastał wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie.

Losowo wybierane lokacje
Zapauzuj grę w trybie career, a następnie trzymając L wciskaj C-Lewo, C-Prawo, C-Dół, Góra, Dół Jeśli kod zastał wpisany poprawnie, ekran się zatrzęsie.

Officer Dick
Zbierz wszystkie 30 kaset w trybie career.

Private Carrera
Zacznij grę jako Officer Dick. Zapauzuj grę w trybie career, a następnie trzymając L wystukaj C-Lewo, C-Dół, C-Prawo, C-Dół, Góra, Prawo, Lewo. Ekran się NIE zatrzęsie. Wyjdź z gry i wróc na ekran wyboru skatera. Private Carrera pojawi się w miejsce Officer Dick'a

Roadsters

Wszystkie dywizje
Na ekranie wyboru postaci, zmień imię bohatera na "_Trophies" (pamiętaj o dużych/ małych literach !). Uwaga: "_" oznacza odstęp. Jeśli kod został wpisany poprawnie, konsola da o sobie znać.

Wszystkie klasy
Na ekranie wyboru postaci, zmień imię bohatera na "Gimme ALL".

$250,000
Na ekranie wyboru postaci, zmień imię bohatera na "fastBUCKS".

$1,000,000
Na ekranie wyboru postaci, zmień imię bohatera na "EasyMoney".

Widok z helikoptera.
Na ekranie wyboru postaci, zmień imię bohatera na "Chopper".

Wysoka rozdzielczość.
Na ekranie wyboru postaci, zmień imię bohatera na "Extra rez".

PRO ACTION REPLAY PSX

Eagle One Harrier Attack

Eagle One: Harrier Attack
Nieskończona osłona
80038A4E 2400
Nieskończona ilość rakiet samonaprowadzających
80018962 2400
Nieskończona ilość rakiet
8003D40A 2400
Hawaii Missions
8010E2D0 0005
Maui Missions
8010E350 0005
Molokai Missions
8010E3D0 0005
Oahu Missions
8010E450 0005
Kauai Missions
8010E4D0 0005
Wszystkie misje
8010E7D0 0005
50000580 0000
8010E2D0 0005

Army Men World War

Nieskończona energia.
800FEB7C 0250
Nieskończona energia w PT Boat
800FECA0 17F0
Nieskończona energia w Jeep'e
800FF808 14B0
Max energii w czołgu
800FFA50 EAD0
Max energii w pociągu
80100C90 1FF0
Max granatów.
800F8998 0909
Max amunicji do bazooki
800F899A 0909
MAx amunicji do miotacza ognia i karabinu
800F899C 0909
Odblokowanie wszystkich etapów po pierwszym save'owaniu
800F7AD8 0002
800F7ADC 0006

Need For Speed Porsche Unleash.

Nieskończona ilość kasy
800BDC96 0090
Wyłączenie timer'a
800C1CE8 0100
Bonusowe samochody w Quick Race
800BD658 0007
Wygrana w Chase Mode
800C1CE8 FFFF
99 punktów w Tournament Mode
800BDC9A 0063
Wszystkie nagrody w trybie Racing
800BE33C 0101
800BE33E 0101
800BE340 0101
Wszystkie nagrody w trybie Tournament
800BDFE8 0101
800BDFEA 0101
800BDFEC 0101
800BDFEE 0101
800BDFF0 0101
Wszystkie nagrody w trybie Weekend
800BE158 0101
800BE15A 0101
800BE15C 0101
800BE15E 0101
800BE160 0101

Silent Bomber

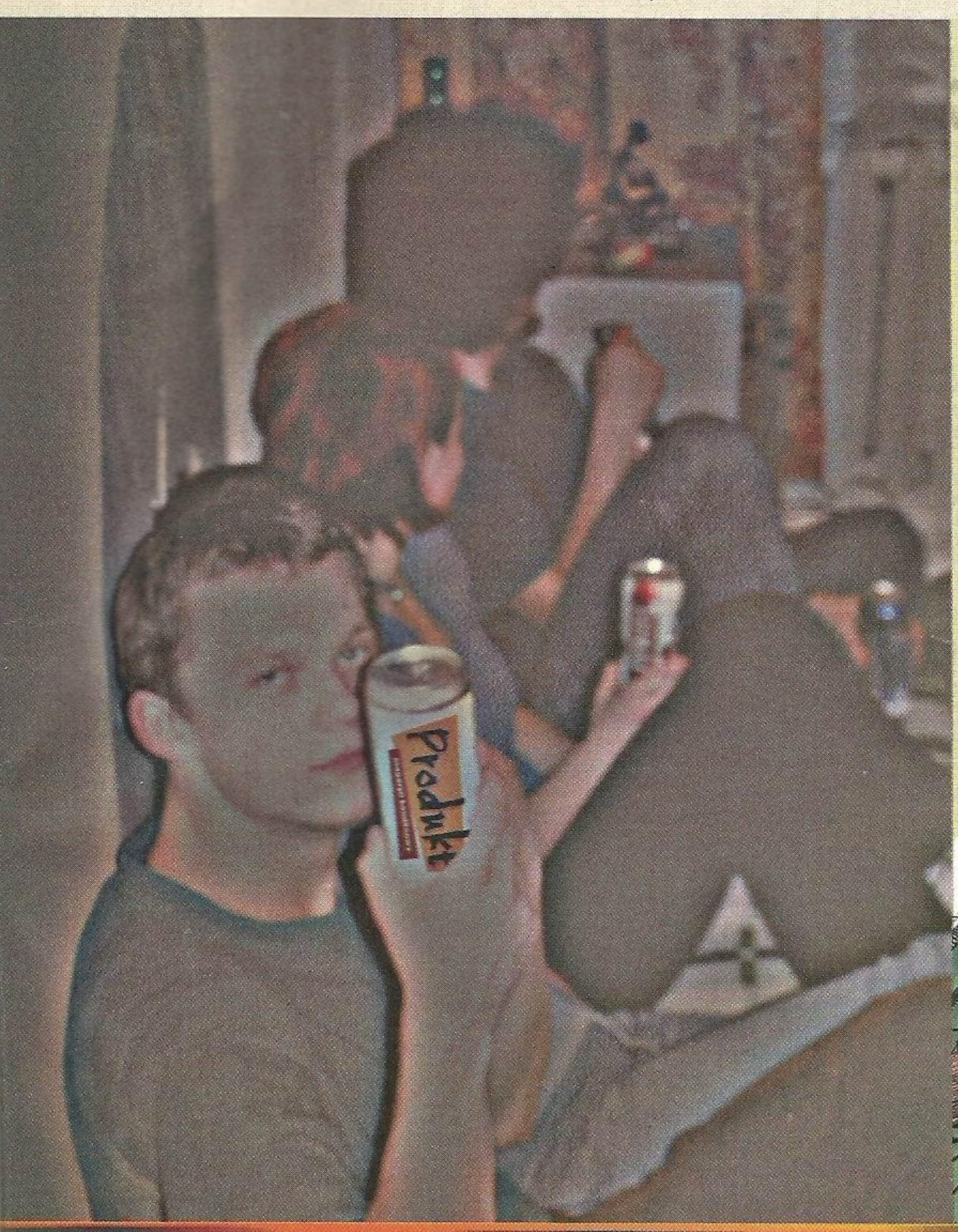
Nieskończony Napalm Liquid
300D7E2A 0063
Nieskończony Paralysis Liquid
300D7E2B 0063
Nieskończony Gravity Liquid
300D7E2C 0063
Nieskończone E-Chips
300D7E2D 0063
Najlepsze bomby
8019147C 0006
Największy zasięg
80191E00 0006
Największa ochrona
80192784 0006
Max Punktacja
800D7E84 FFFF
800D7E86 0FFF
Wszystkie postacie
800D7D28 FFFF
Czas wynosi 0:00:00
800D7D18 0000
Wszystkie cele zniszczone
C20D7E3E 0001
800D734E 0000

Gauntlet Legends

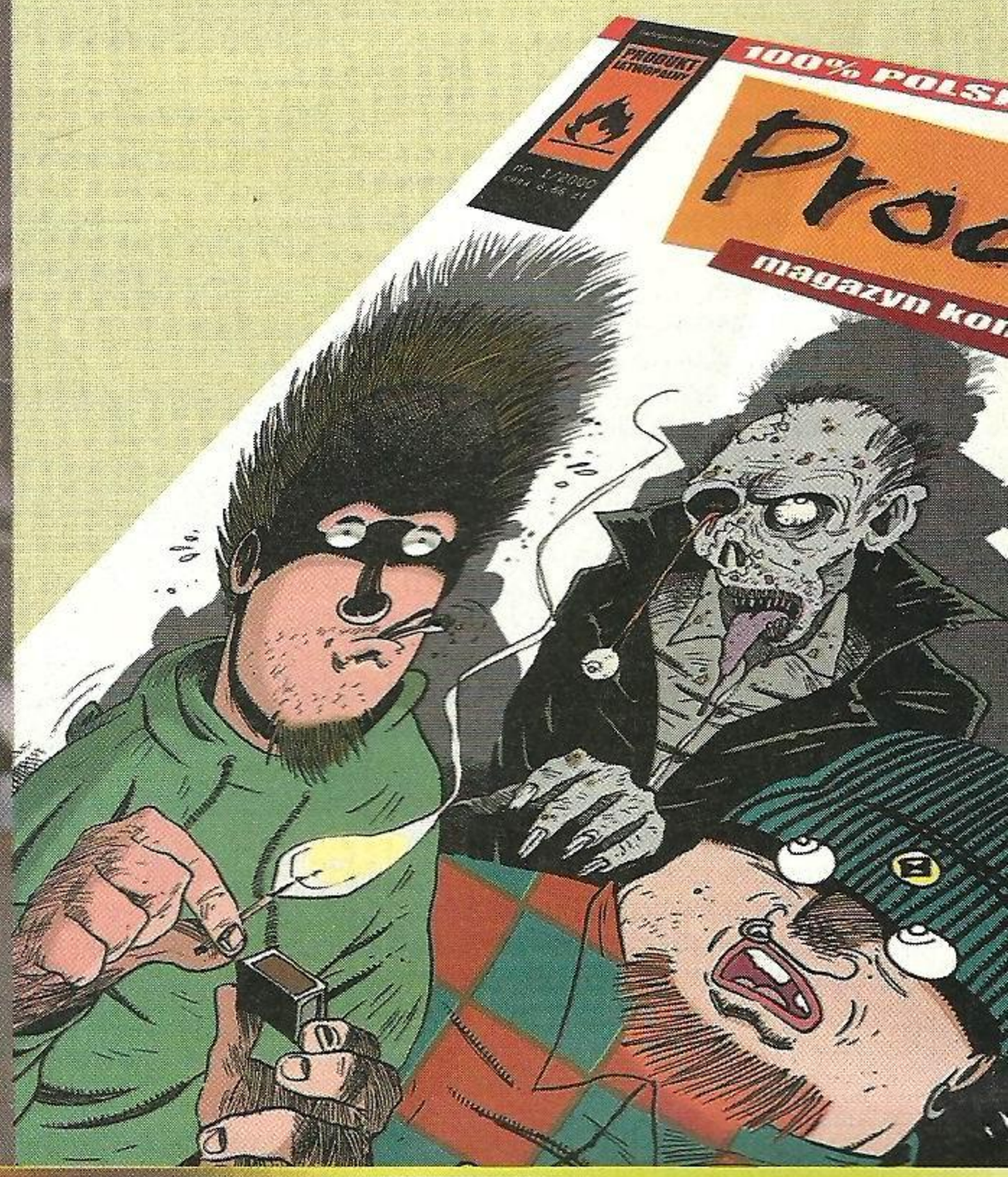
Włączenie super broni
D0027754 0003
80027756 1000

Gracz pierwszy
Nieskończone zdrowie
80096DBC 270F
Max zdrowie
80096DC0 270F
Poziom 99
80096DC4 0063
Nieskończone złoto
80096DC8 FFFF
Nieskończone klucze
80096DF8 0063
Max zbroja
80096DD4 270F
Max prędkość
80096DD8 270F
Max para w łapach
80096DE0 270F
Max siła strzału
80096DE8 270F
Super bronie/ power-up'y
D0096E38 0000
5000210C 0000
80096E38 000F

Drugi gracz
Nieskończone zdrowie
80097638 270F
Max zdrowie
8009763C 270F
Poziom 99
80097640 0063
Nieskończone złoto
80097644 FFFF
Nieskończone klucze
80097674 0063
Max zbroja
80097650 270F
Max prędkość
80097654 270F
Max para w łapach
8009765C 270F
Max siła strzału
80097664 270F
Super bronie/ power-up'y
D00976B4 0000
5000210C 0000
800976B4 000F



produktbezalkoholowy



Stara Szkoła

"WARTOŚĆ GRY NIE ZALEŻY TYLKO OD JAKOŚCI GRAFIKI CZY JEJ REALIZMU. MÓWI SIĘ, IŻ DUŻĄ ROLĘ ODGRYWA HARDWARE ALE JA SZCZERZE WĄTPIĘ W TO, ŻE GRA MOŻE BYĆ INTERESUJĄCA TYLKO Z TEGO POWODU." CZY DOMYŚLACIE SIĘ KTO WYPOWIEDZIAŁ TE SŁOWA? PONIŻEJ PRZEDSTAWIAMY SYLWETKĘ JEDNEGO Z NAJBARDZIEJ ZNACZĄCYCH I ZARAZEM NAJSKROMNIEJSZYCH TWÓRCÓW W BRANŻY GIER VIDEO.

TXT: ORIGIN

Shigeru Miyamoto, bo o nim mowa, urodził się w 1953 roku w Kyoto, w Japonii. Swoje dzieciństwo spędził w Sonebe, małej miejscowości nieopodal, gdzie większość czasu zajmowały mu piesze wycieczki, obcowanie z przyrodą, a także zabawy z rówieśnikami. Ponieważ w domu nie było telewizji, toteż mały Shigeru poświęcał sporo czasu na czytanie książek oraz podnoszenie swoich zdolności plastycznych. Posiadane zainteresowania sprawiły, iż nieco później został on studentem Kanazawa Munici College of Art and Crafts, gdzie spędził najbliższe pięć lat, ostatecznie uzyskując dyplom uczelni. Miyamoto nie wiedział wtedy czym powinien się zająć. Jedno czego był pewien to fakt, iż nie zniósłby typowo nudnej i schematycznej pracy.

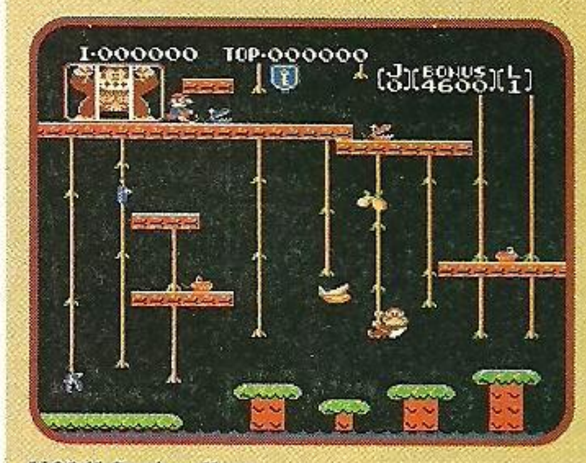
"...wstąpiłem do Nintendo z nadzieją, że będę w stanie zrobić coś co zadziwi świat."

Wtedy z pomocą przyszedł mu jego ojciec, zarazem bliski przyjaciel pana Hiroshi Yamauchi, ówczesnego i obecnego szefa Nintendo. Tym samym w 1977 roku, 24 letni Shigeru otrzymał swoją pierwszą pracę. Najbliższe lata upłynęły pod znakiem drobnych projektów i dopiero w 1980 roku Miyamoto otrzymał swe pierwsze zadanie jakim było poprawienie dosyć kiepskiej pozycji arcade, zatytułowanej RADAR SCOPE. Jednakże projekt ten został niebawem skasowany, a przyszły kreator zaczął pracować pod kierownictwem niejakiego Gunpei Yoko, przygotowując grę POPEYE. Dopiero po jej ukończeniu pojawiła się pierwsza, prawdziwa szansa, którą okazał się DONKEY KONG - 1981 r. Gra jak zapewne, niektórzy pamiętają odniosła poważny sukces na scenie arcade, stając się niebawem flagowym tytułem Nintendo. Miyamoto wspomina: "Nie byłem wtedy ani inżynierem ani programistą. Jedyne czym się zajmowałem to projektowanie, więc musiałem prosić programistów aby współpracowali ze mną. Najprawdopodobniej byłem wtedy pierwszym lub jednym z pierwszych projektantów gier, którzy mogli decydować o całokształcie. W międzyczasie ktoś zażartował, iż byłem jednym z pięciu najlepszych projektantów na świecie, tylko dlatego, że nie było innych." Interesujący jest tu fakt iż, główny bohater DK na początku nazywał się Jumpman i dopiero później zmieniono go na Mario, oddając tym samym cześć niejakiemu Mario Segali, który był właścicielem pomieszczeń biurowych firmy. Od tej chwili młody projektant zaczął stopniowo wspinać się na kolejne szczeble kariery. Rok później na rynku pojawił się sequel Kong'a, a w 1983 światło dzienne ujrzały MARIO BROS oraz DONKEY KONG 3. Nic więc dziwnego, iż niedługo później Miyamoto miał już własny zespół developerski, nazywany Joho Kaihatsu, który w przyszłości miał być odpowiedzialny za serię prawdziwych przebojów. A tych nie trzeba było wypatrywać zbyt długo. Nintendo Entertainment System miał już za sobą bardzo owocny rok i czekał na kolejne gry spod ręki Miyamoto. Tym samym przez kolejne lata fani Nintendo nie mieli powodów do narzekań. "Entertainment Team" kierowany przez młodego projektanta kreował bowiem prawdziwe perełki, rozpoczynając serie tytułów z braćmi Mario i Luigim, sympatycznym dinozaurem Yoshi'm, czy też Zeldą i Link'iem oraz pobocznymi pozycjami, w których pojawiali się dobrze znani bohaterowie. Właśnie dzięki tym tytułom Nintendo przez długi czas pozostawało na topie, a akcje Shigeru nieustannie szły w górę. Statystyka mówi tu sama za siebie, blisko 13 procent z miliarda sprzedanych przez firmę kartów, z datą października 1995, stanowią właśnie gry pana Miyamoto.

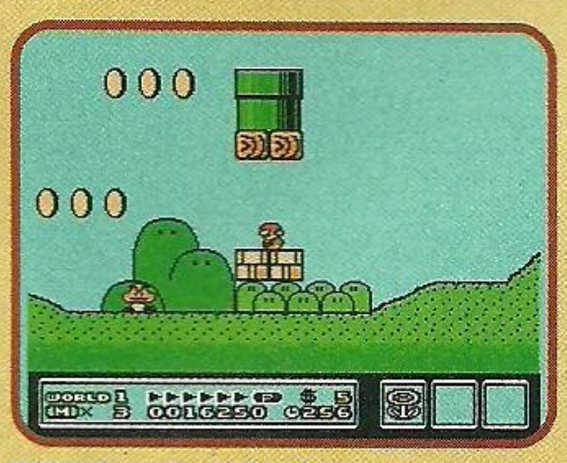
Na czym polega więc sukces obecnego mistrza? Patrząc na tytuły, które budzą zachwyt tysięcy graczy nietrudno zauważyć, że ich główną cechą jest niesamowita przyjemność płynąca z gry. Jeżeli jeszcze dodamy do tego sympatycznych bohaterów, uwikłanych w interesującą historię oraz nienaganne wykonanie to jakiż inny może być wynik ? Jednak zdecydowanie najważniejszą cechą gier Miyamoto jest ich "żywotność". Najlepszy przykład stanowi tytuł legenda - SUPER MARIO BROS. Jednokrotne ukończenie tej gry nie stanowi powodu do dumy czy długotrwałego zadowolenia. Do niego wraca się ponownie, a kolejne razy nie są monotonne dzięki odpowiedniej liczbie sekretów i doskonale wyważonemu poziomowi trudności, który nie frustruje ale wciąga gracza. Twórca niejednokrotnie wyjaśniał, iż pierwszym etapem jego pracy jest stworzenie zasad gry. Dopiero wtedy opracowywane są postacie, a na samym końcu fabuła, która musi doskonale dopasowywać się do całości, włącznie z możliwościami konsoli. I pewnie dlatego produkcje spod ręki mistrza nie ukazują się w krótkich odstępach czasu. Przed premierą ostatniej Zeldy, Howard Lincoln, szef Nintendo of America kilkakrotnie musiał powtarzać zainteresowanym: "Pan Miyamoto nie jest jeszcze usatysfakcjonowany całością, a kimże my jesteśmy aby podważać jego ocenę ?". Zdanie to może wydawać się nieco zabawne ale w świetle faktu, iż 28 maja 1998 roku Academy of Interactive Arts and Sciences umieściła Shigeru Miyamoto w swoim "korytarzu sław" wydaje się być ono w pełni uzasadnione. O tym, że jest on naprawdę poważanym i cenionym twórcą świadczyć mogą także opinie takich "PC osobistości" jak John Romero czy Peter Molyneux.

Czas jednak biegnie nieubłaganie i nawet sam twórca przyznał w którymś z wywiadów: "Obawiam się, iż powielamy pewne schematy. Nawet w przypadku Zeldy (N64) nie czułem się tak podekscytowany jak przy Super Mario Brothers." Czy mogą to być oznaki świadczące o postępującym znużeniu mistrza, czy może tylko chwilowy kryzys, którego nie będzie nam dane dostrzec ? Tego niestety nie można przewidzieć i zamiast zadawać sobie takie pytania, lepiej po raz kolejny pożyczyć od znajomego Pegasusa i sprawdzić się w SMB lub przypomnieć sobie pierwszą Zeldę.

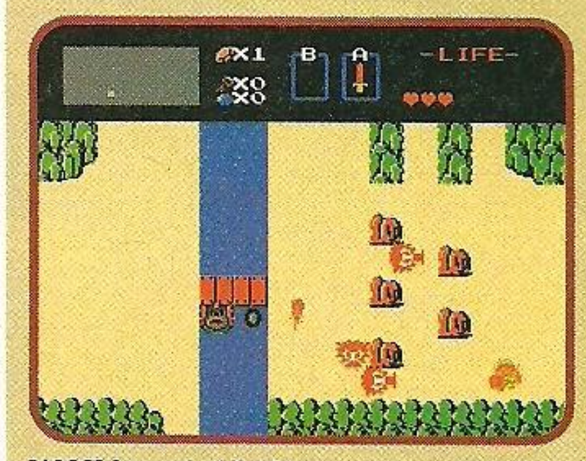
Shigeru Miyamoto. Geniusz.



[1981] Donkey Kong



[1986] Super Mario Bros 2



[1986] Legend of Zelda

[1987] Legend of Zelda 2

Ważniejsze tytuły nad, którymi "czuwała" ręka Miyamoto:

1981 - Donkey Kong [Arcade]
1983 - Mario Bros. [Arcade]
1985 - Super Mario Bros. [NES]
1986 - Legend of Zelda [NES]
1986 - Super Mario Bros 2 [NES]
1987 - Legend of Zelda 2 [NES]
1989 - Super Mario Land [NES]
1990 - Super Mario Bros. 3 [NES]
1990 - Pilotwings [SNES]
1991 - Super Mario World [SNES]
1992 - Super Mario Land 2 [SNES]
1992 - Super Mario Kart [SNES]
1992 - Zelda: Link To The Past [SNES]
1993 - Super Mario All-Stars [SNES]
1993 - Zelda: Link's Awakening [SNES]
1996 - Super Mario RPG [SNES]
1996 - Super Mario 64 [N64]
1996 - Pilotwings 64 [N64]
1996 - Mario Kart 64 [N64]
1997 - Star Fox 64 [N64]
1998 - Yoshi's Island [N64]
1998 - Zelda: Ocarina of Time [N64]
1999 - Mario Party [N64]
1999 - Super Smash Bros. [N64]
1999 - Mario Golf [N64]
2000 - Mario Party 2 [N64]

GAWĘDY PO FAI

CODZIENNIE RANO POPYCHAM DO KIOSKU ODEBRAĆ ODKŁADANE DLA MNIE GAZETY. KUPUJĘ SOBIE TEŻ NEO+, BO REDAKCJA MIMO OBIETNIC NIE JEST ŁASKAWA WRZUCIĆ MNIE NA LISTĘ PRENUMERATORÓW. TAK CZY INACZEJ, W KIOSKU MOIM SZEFEM OSOBNIK OKOŁO 50-TKI, POCHODZENIA ZDECYDOWANIE NIE POLSKIEGO, RZEKŁBYM WRĘCZ, ŻE HINDUSKIEGO.

Facet akcent ma niezły, ale zdania konstruuje mu się trudno. Czasem wymienimy skromną uwagę o pogodzie lub jakimś zastrzelonym gangsterze, ale nic poza tym. Tym niżej opadła moja żuchwa, kiedy to ostatnio usłyszałem od niego: "Panie, pan nie wiesz gdzie ja dla dziecka kupić pad do konsoli, najlepiej wibrujący?"

Mam nadzieję, że jest to oczywiste, dlaczego tak mocno się zdziwiłem.

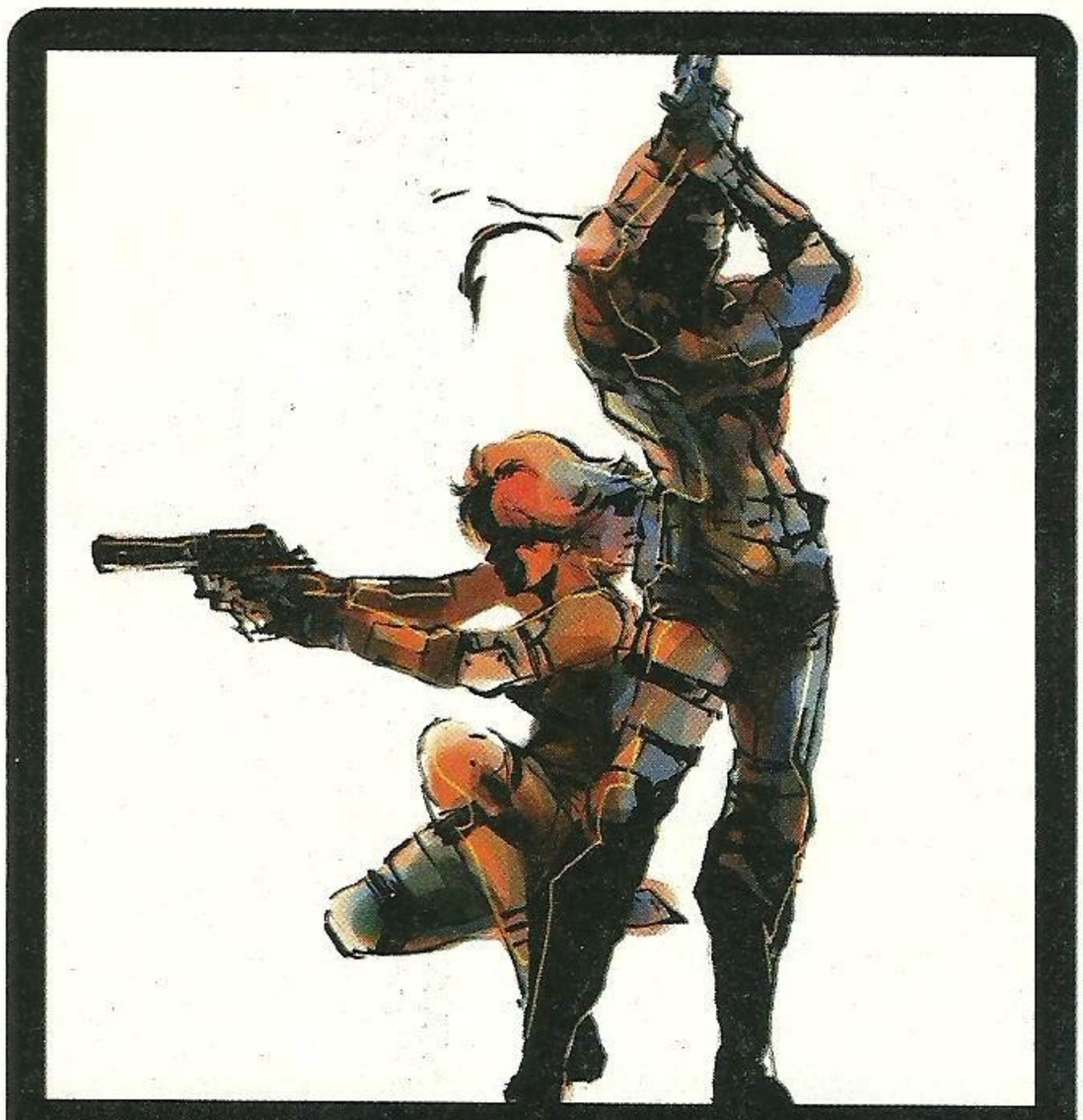
Nie? Okay, wytłumaczę. Otóż ja osobiście jestem przyzwyczajony, że ludzie w wieku balzakowskim i wyżej nie mają zielonego pojęcia o komputerach, a już co dopiero konsolach. Powiedzcie do swojej matki, żeby "zresetowała winy, bo system się robi niestabilny po odpaleniu gierki na wudu i trzeba wyrzucić śmieci z pamięci".

Albo: "jak nie masz auto-instalki na cedeku, to wejdź eksplorerem i dwukliknij na egzeka z setapem".

Po usłyszeniu takich słów większość matek w ciszy opuści pokój, i pójdzie do pani Marii, która zna tego księdza, co to potrafi egzorcyzmami siły nieczyste mocą ducha bożego wymiatać.

Zdarzają się, oczywiście, wyjątki. Moja osobista rodzicielka śmiga po IRC jak Erwina Ryś-Ferenc po lodowisku, a matka mojego znajomego lewą ręką i z wyłączonym telewizorem kończy Crasha Bandicoota 2 bez straty życia. Steven Spielberg we własnej osobie ukończył Metal Gear Solid i - nawiasem rzecz pisząc - skopiował scenę strzelania przez snajpera do rannego człowieka, który to snajper używa nieszczęśnika jako pułapki dla chcących go ratować, do swojego "Szeregowca Ryana". Do czego się zresztą Stefan oficjalnie był przyznał. Jak jednak wiadomo ze szkoły, słowo "wyjątki" oznacza odstępstwa od reguły, tak że nad przypadkami jak powyższe zachowamy godne i poważne milczenie.

Mojżesz mówił, że naród żydowski będzie 40 lat po pustyni prowadzał, zanim mu dwa pokolenia nie wymrą - dopiero wtedy Żydzi mieli zapomnieć, że kiedyś byli niewolnikami. Co bardziej przytomni polscy politycy też czasem zauważają z pewną taką brutalnością, że dopiero z nieodwracalnym przerwaniem pracy mózgu pokolenia wychowanego w całości w PRL będzie można mówić o udanym zaszczepieniu i kwitnięciu ideałów wolności osobistej i gospodarczej. Zastanawiam się więc, wysnuwając długaśną parallelę, czy nie tak samo jest z pokoleniem, dla którego "komputery, panie dzieju, to gorsze niż ta panna Miećka, co na trzecim piętrze Niemcom dawała" (dodam, że dawała, oczywiście, nielegalne popisy aktorskie na podstawie dzieł Zegadłowicza).



METAL GEAR SOLID: Spielberg zripował scenę ze snajperskiego polowania do „Szeregowca Ryana" i przyznał się do tego!. To definitywnie powinno pomóc przejrzeć na oczy osobom, któe nie dostrzegają procesu wzajemnego przenikania segmentów wchodzących w skład branży rozrywkowej.

Zobaczcie, nie zawsze tak było. Co taki leszczyk z 1910 roku mógł wiedzieć więcej od starszego o 20 lat taty? Albo ten z 1950? Do telewizji i radia ludzie szybko się przyzwyczaili, i trudno tu mówić o rewolucji nomenklaturowej. Ale już jak się porówna różnicę pokoleń w roku 2000, to widać jasno jak na dłoni, że świat nam przyspieszył, że hej. Co z tego?

Ano to, że stawiam tezę, że proces zacznie się ...cofać! Tak jest! We współczesnym świecie chodzi o szmalec. Kapucha, flota, siano, diengi, hajs, klopsy, forsa, itd. A wyżej wymienione robi się na rynku masowym, a nie na wąskich niszach. Dlatego choć od pi razy oko, 1980 roku miliony ludzi na całym świecie nauczyło się, co to bajt i bit, następne pokolenie wcale nie musi tego wiedzieć. Pamiętacie, jak się odpalało gry na Atari albo Spectrum? Wymagało to nieco wiedzy. A dzisiaj? Skopa cedeka do konsoli i jedziemy z koksem.

Chodzi generalnie o to, żeby w przyszłości gospodyni domowa czy też pan Zenek, the guano-diver, mogli korzystać z dobrodziejstw Internetu lub gier elektronicznych bez stresu i wstydliwego drapania w potylicę. Nie na darmo Windowsy są łatwiejsze w użyciu od DOS-u, a kolejny system będzie jeszcze prostszy. Nie na darmo wymyśla się technologie a la Plug&Play, która pozwala (teoretycznie) na podłączenie urządzenia i jego automatyczną konfigurację. Nie na darmo wreszcie w firmach produkujących gry są specjaliści od pisania interfejsu użytkownika, czyli sposobu komunikacji gracza z grą: ich zadaniem jest stworzyć system jak najbardziej miły i przezroczysty dla konsumenta produktu.

Globalizm i masowość jakiejś rzeczy oznacza łatwość obsługi (i jeszcze parę innych rzeczy, jak np. cenę, ale pomińmy jako nieistotne dla gawędy). Moim skromnym zdaniem komputery za lat -naście będą tak proste w użyciu, jak dzisiaj samochód, to znaczy nadal będą wymagać pewnego szkolenia i okresu przygotowawczego, ale i tak będzie z nich korzystać większość ludzkości. Już dzisiaj konsole są banalnie proste w użytkowaniu, i to jest naturalnie częścią ich wielkiego sukcesu.

Czy więc będzie tak, że będziemy za owe lat -naście mówić do naszych dzieci: "puść obraz przez RGB i Eurozłącze, bo na kablu rozmywa skrina" lub "cholera, skocz do kumpla po stare drajwery do PSX-a, bo mi DVD na nowych nie śmiga", a on rozdziawią buzię, jakbyśmy zażądali od nich udowodnienia, że to nieprawda, iż E=mc2? Nie. Ale przynajmniej będziemy mieli z nimi kontakt jak z równieśnikami, i nie będzie niezrozumienia latorośli i rodziców w dziedzinach tak przecież podstawowych dla życia rodzinnego jak Tekken 9...

A jak wam ów staroszkolny, nierozumiejący rodzic z roku 2000 znowu dzisiaj będzie truł, że pisma konsolowe to czytadło dla niepoważnych dzieci, pokażcie mu ten artykuł i zapytajcie, co to jest "rewolucja nomenklaturowa". Gwarantuję, że da spokój, po głowie pogłaszcze i jeszcze może rzuci kesz na PSX-2...

Adrian Chmielarz

*[**Od redakcji**: Sorry. Trwa właśnie postępowanie wyjaśniające. Właśnie komisyjnie dokonaliśmy wpisu twojego nazwiska na listę prenumeratorów wiecznych. 5, 90 już leci przekazem pocztowym, hehe.]*

ARCADIA

JUŻ PO RAZ 12 WŁOSKIE STOWARZYSZENIE OPERATORÓW URZĄDZEŃ ROZRYWKOWYCH SAPAR-AGIS ZORGANIZOWAŁO W DNIACH 9-12 MARCA W RIMINI WYSTAWĘ ENADA PRIMAVERA. WŁOSI SKRZĘTNIE WYKORZYSTUJĄ GEOGRAFICZNE WARUNKI DO OPEROWANIA SPRZĘTEM SŁUŻĄCYM ROZRYWCE I NIEPRZYPADKOWO TEŻ WIOSENNĄ EDYCJĘ WYSTAWY TEGO RODZAJU URZĄDZEŃ UMIEŚCILI JUŻ PO RAZ KOLEJNY W NADADRIATYCKIM KURORCIE RIMINI.

Tak dużej powierzchni wystawowej może pozazdrościć Włochom nawet londyńskie ATEI. Wiosenna ENADA rozlokowała się w tym roku w czterech obszernych pawilonach Fiera di Rimini. Prawdopodobnie ostatni raz urządzono wystawę w tym miejscu, albowiem w styczniu przyszłego roku zakończy się budowa nowego, ogromnego centrum targowego na północy tego włoskiego Sopotu.

ITAL GIOCHI tym razem nie pokazało żadnych nowości firmy Namco w porównaniu z Londynem. Wiadomo już, że ciekawy automat piłkarski Namco o nazwie WORLD KICKS pracuje na płycie Naomi konkurencji, czyli SEGI. To bezprzecznie największy obecnie hit tego japońskiego giganta. WORLD KICKS - Namco i FOOTBALL POWER - Galeco wyznaczają właśnie na naszych oczach nowy standard automatów piłkarskich. Od tej bowiem chwili gracz operuje nie tylko rękoma, ale także i nogami. Czy trend ten skończy się w przyszłości wirtualnym boiskiem w domowym zaciszu? W każdym razie pierwszy krok został zrobiony. Gra początkowo sprawia trochę trudności. Zaręczam jednak, że najwięksi sceptycy walili z całej siły w piłkę umieszczoną w podstawie z dziką satysfakcją. Namco przywiozło jeszcze do Włoch CRISIS ZONE i MR DRILLERA.

Stoisko włoskiego dystrybutora SEGI - firmy TECNOPLAY należało do największych na wystawie. W centralnym miejscu prezentowano tam działającego wreszcie STAR WARS EPISODE 1 RACERA. Duży, 50-cio calowy ekran i ładnie skopiowany pojazd Anakina mogą się podobać. Pojazdem nie sterujemy tutaj za pomocą kierownicy lecz przy użyciu dwóch dźwigni kierunkowych. Do dyspozycji mamy też powietrzny hamulec i przycisk przyspieszenia (boost). Granica możliwości to 900km/h. SEGA przewidziała możliwość połączenia czterech maszyn w tzw. Linku. Do wyboru mamy cztery Pod Racery i czterech pilotów : Anakina, Sebulby, Gasgano i Bena Quadinarosa. Ostatnio standardem staje się także rejestracja wyników w Internecie. Także EPISODE 1 RACER dopuszcza taką możliwość. W samym rogu stoiska stał mocno oblegany prototyp automatu o nazwie GOGH'S WORKSHOP. Nieznana bliżej koreańska firma wymyśliła symulator ulicznego portrecisty. Na oczach gawiedzi automatyczny malarz tworzy portrety i karykatury. Na sezon bomba.

W tym samym pawilonie rozłożyła swoje automaty firma Konami. To obecnie jeden z liderów światowego rynku automatów, a zaprowadziły go tam niezmiernie popularne w Japonii maszynki muzyczne. Także Elettronica Video Games, najpoważniejszy włoski dystrybutor tej firmy ma je w swojej ofercie. Na wystawie pokazano KEYBOARDMANIĘ i DANCING STAGE EUROMIX, obie tym razem ze ścieżkami dźwiękowymi europejskich wykonawców. Na stoisku królował oczywiście nowy SILENT SCOPE 2: FATAL JUDGEMENT. Zauważyłem także nowy, podwójny GTI CLUB CORSO ITALIANO, który powinien mile połechtać Włochów. Nie potrzeba prawa jazdy, by pojeździć włoskimi szosami i podobnie jak w pierwszej części praktycznie nie czuje się ograniczeń. Największe jednak zainteresowanie wzbudzała na stoisku pachnąca jeszcze świeżością PUNCHMANIA. To jeden z automatów, który obok nowych piłek GALECO i Namco budzi moje największe nadzieje na rynku automatów. PUNCHMANIA to swoiste połączenie automatu typu redemption z grą video. Za pomocą ciosów w wybierane losowo punkty musimy pokonać prezentowanego na ekranie przeciwnika. Każda z postaci do załatwienia wygląda jakby co najmniej pół życia spędziła w siłowni. Ekran na którym prezentowany jest sparring-partner otacza zespół sześciu "policzków" do uderzania. Każdy z "policzków" wyposażony jest w kilka diod świecących. Zadaniem naszym jest uderzanie w rozświetlony właśnie "policzek". Automat mierzy celność, siłę i szybkość uderzenia. Zabawa przednia, a PUNCHMANIA pokazywana na ENADZIE ani na chwilę nie miała wytchnienia. Podobnie rzecz miała się ze strzelnicą ENFORCER. Tutaj także gracze nie żałowali plastikowych kulek. Kompresor napędzający automat tym razem stanął na wysokości zadania i działał bez zarzutu do ostatniego dnia.

Mile zaskoczyli mnie goście z Midway, którzy przywieźli do Włoch, oprócz znanego już OFF ROAD THUNDER, trzy nowe maszynki CRUIS'N EXOTICA , INVASION THE ABDUCTORS i wreszcie GAUNTLET DARK LEGACY. Po CRUIS'N U.S.A. z 1994 roku i CRUIS'N WORLD z 1996, gdzie ścigamy się po mniej lub bardziej dokładnie odwzorowanych autentycznych miejscach, przyszedł czas na fantazjowanie. Programiści z Midway postanowili tym razem przenieść nas w egzotyczno-fantastyczny świat. Dostajemy 12 tras (od puszczy amazońskiej poprzez Atlantydę, Park Jurajski do planety małych zielonych ludzików) i kilkanaście samochodów do wyboru. Grę zasila nowy board Midway o nazwie ZEUS 2. INVASION to z kolei typowa videostrzelnica. Zadaniem naszym jest uchronienie świata przed inwazją Obcych pragnących wykorzystać ludzi do swych niecnych celów. Gra niestety wygląda strasznie infantylnie i dodatkowo wyposażono ją w pistolety przypominające wypisz wymaluj... zabawki na wodę dla dzieci. Czyżby rynek automatów już tak nisko upadł? Na szczęście ratuje Midway ostatnia z pozycji pokazywanych na targach. GAUNTLET DARK LEGACY wygląda przyzwoicie z każdej strony. Kilka nowych postaci i cztery nowe Światy do eksploracji: Ice, Town, Sky i Dream. Na koniec bonus w postaci Battlefield Realm. Ładna grafika, nowe combosy, tryb multiplayer i sekretne kody do zdobycia dopełniają całości. Zgodnie z dotychczasową polityką firmy gra wkrótce powinna objawić się także na którejś z konsol.

Firma Gevin będąca do tej pory dystrybutorem produktów SNK nie była tym razem widoczna. Trudno się dziwić. NEO 64 padło, SNK zostało wykupione przez japońskiego producenta maszynek pachinko - firmę Aruze, a nowych kasetek nieśmiertelnego NEO GEO co kot napłakał. Wspomnę tylko o nowej kasetce przygotowanej przez Psikyo czyli STRIKER1945 PLUS, która jednak mimo dziesięciu lat różnicy nie wnosi niczego nowego do strzelanek poza standard wyznaczony przez 19xx Capcomu oraz próbie rewitalizacji poczciwego FATAL FURY. Odświeżone FATAL FURY nazywa się teraz MARK OF THE WOLVES. Prawdopodobnie dla tego, że produktu pod nazwą FATAL FURY 4 nikt by już nie kupił. W każdym razie wraca Terry Bogard i paru jego kolesi znanych z poprzednich części by toczyć walki z 12 nowymi postaciami z Rock'iem na czele. Pozycja dobra... ale na NEO GEO POCKET.

Niestety, nowych gier na wymiennych płytach jest obecnie jak na lekarstwo. Gdzieniegdzie przez stoiska przewijały się SF EX 2 czy TEKKEN TAG TOURNAMENT i dużo koreańskiego badziewia w rodzaju CROSS PANG. Natomiast prawdziwy boom przeżywają obecnie tzw. Konwertery. Trzy rodzaje tych urządzeń pozwalających wykorzystać zarobkowo konsole do gier jak Dreamcast czy PlayStation przewijały się przez różne firmy. Włosi także umieją liczyć, a taka SEGA RALLY 2 czy CRAZY TAXI na konwerterze praktycznie niczym nie różni się od oryginalnego automatu. Czasami bywa natomiast odwrotnie, gdyż grafika SOUL CALIBUR odpalanego z Dreamcasta przewyższa znacznie tę z oryginalnego automatu firmy Namco.

ENADA to oczywiście także jeden pawilon wyłącznie z bujakami, dmuchańcami, karuzelkami i wyposażeniem lunaparków i centrów rozrywki rodzinnej (ang. FEC). Ja skupiłem się oczywiście tylko na grach video, bo jest to temat który najbardziej interesuje czytelników NEO+. Rynek automatów coraz bardziej jednak dryfuje w kierunku skomplikowanych symulacji, ale o tym w następnych odcinkach.

Val B.

Ciągle tylko te gry i gry... aż człowiek może zapomnieć o innych sprawach. No to przypomnimy wam: sztuki też są fajne, warto wstać czasem od koncoli. Oto aktorka Samantha de Grenet, która wpadła pograć na arcade'ach. Hey babe... wanna do it?

N(e)O COMMENTS

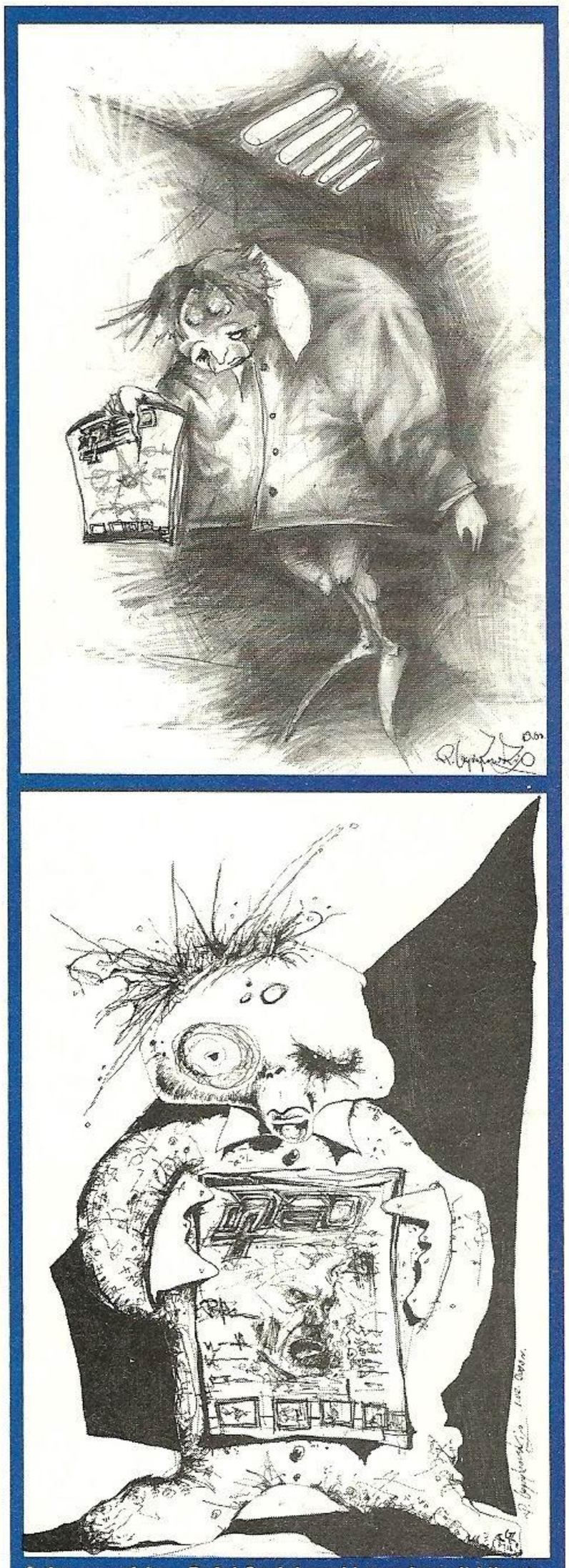
W KOŃCU, NIEŚMIAŁO WYCHYNĘLI DWAJ CZYTELNICY, KTÓRZY NIE WSTYDZILI SIĘ OBNAŻYC SWOICH ŻYCIORYSÓW, W KTÓRYCH ZNACZĄCĄ ROLĘ ODEGRAŁA EDUKACJA GROWA. I BARDZO CIESZYMY SIĘ, ŻE TAK SIĘ STAŁO. Z LISTÓW, KTÓRE NADESŁALIŚCIE PO TEŚCIE NA GRACZA HC (N+5) WYNIKAŁO BOWIEM, ŻE MACIE ZA SOBĄ WIELE PRZEŻYĆ NIEROZERWALNIE ZŁĄCZONYCH Z WLEPIANIEM WZROKU W MONITOR. KLUB HACE RUSZA. (BYĆ MOŻE... GSH)

HARDCORE NO MORE

Po liście Stelmi'ego z N+19 postanowiłem podzielić się relacją z życia gracza. W zaawansowanych latach 80-tych, kiedy miałem sześć lat i nauczyłem się włączać TV, chciałem wykorzystać tę zdolność do grania. Niestety, życie jest okrutne i staruszkowie nie mieli pieniędzy aby sprawić mi C64 czy nawet Atari. Na pewne święta Bożego Narodzenia kumpel dostał duże, czarne pudło na którym znajdowało się ponad 100 gier. Pamiętam jak dziś, jak męczyliśmy tamtą "konsolę", na której znalazł się RIVER RAID czy PITFALL. Do RR rysowałem na kartkach schematy "etapów" tzn. od mostu do mostu. Później w taką samą grę grałem u innego kumpla na atarynce - wkurzył się na jakimś tam poziomie i rozwalił joystick. Mój stosunek do poziomu trudności w grach starszych i dzisiejszych jest taki, że w obecnych czasach mamy kontrolery sprawniejsze.
Parę lat później brat miał komunię i postanowiliśmy kupić C64. Data uroczystości zbliżała się, a ja już wcześniej zaopatrywałem się w kasety z grami - pamiętam oczywiście jakimi- RICK DANGEROUS, GIANA SISTERS i SUPER MARIO BROS. A kiedy byliśmy już w posiadaniu Personal Computer mogliśmy oddawać się tej cudownej przyjemności jaką jest granie we własnym domu. Od tamtej chwili moje życie zmieniło się. Grałem w każdej wolnej chwili, a że kasety były tanie i pełne - dawało mi to wielką satysfakcję.
Pamiętacie MOON PATROL - przemierzało się księżyc niebieskim pojazdem w etapach od A do Z strzelając do wroga w powietrzu i na ziemi? Po przejechaniu całości kontynuowało się tę samą drogę, tyle że tym razem czerwonym wozem na poziomie champion.
Za czasów Conana, nie, za czasów mojej młodości pamiętam grę BARBARIAN. Była to seria gier przygodowo-platformowych, w których znalazła się bijatyka. Walczyło się na miecze- do dziś nie mogę zapomnieć jak pięknie można było przeciwnikowi zdjąć głowę ciosem z obrotu.
Kiedyś ja, mój brat i kolega postanowiliśmy nie iść do szkoły i spędzić czas na graniu w VERMEERA (tydzień nas nie było). Grając wtedy wymyśliliśmy pewien przekręt : jeden z nas kupował obraz co redukowało jego budżet na minus, następnie wystawiał go na aukcję w tym samym mieście i czeka. Drugi z nas przyjeżdżał w dzień aukcji i podbijaliśmy między sobą cenę do 600 tyś D. Później właściciel zabierał go z powrotem wartego jakieś dziesięć razy więcej. Dopiero po sprzedaniu go i z ponad półmilionowym dorobkiem zaczynało się grę.
Nie będę tu pisał o każdej świętej dla mnie grze, ale warto wspomnieć jeszcze BRUCE LEE, TURICAN, USAGI YOJIMBO, MONTEZUMA REVENGE (mój kolega przechodził tę grę tyle razy pod rząd, że na samym początku zaczynała się ciemność).
To były te czasy, tylko ludzie, którzy dorastali w tych klimatach mogą teraz mile wspominać te staroszkolne miłości.
Przeszłości nie ma i nie da się w nią cofnąć (Landgoliery ją zjadają jak pisał Stephen King) i pozostają tylko miłe wspomnienia.
(...) Wracając do Amigi, przypomniałem sobie pewną historię. Pewnego zimowego dnia miałem złamany nos (nie ważne jak). Kumpel miał i przyniósł wtedy Amigę, a ja musiałem iść do szpitala więc moi bracia obskoczyli komputer i zaczęli delektować się graniem. Idąc na operację trzeba było być na czczo, czego nie przestrzegłem i spokojnie zjadłem śniadanie. Kiedy pielęgniarka robiła mi zastrzyk - "głupiego Jasia" skłamałem, że nic nie jadłem z myślą, że wyjdę szybciej i zacznę grać. Siedziałem sobie nafazowany aż w końcu przyszli i zabrali na operację. Przestraszyłem się, powiedziałem im, że jadłem i zacząłem mdleć. Kazali mi oddychać, napsikali do nosa jakiegoś świństwa i przywiązali mnie do stołu operacyjnego. Czułem się jakby miał mnie zaraz operować doktor Chichot ale na szczęście wszystko poszło dobrze i na drugi dzień mnie wypuścili (miałem szczęście bo na obserwacji zostaje się tydzień, tak że jak komuś się coś stało to niech idzie w czwartek rano, a przy odrobinie szczęścia wypuszczą go w piątek).

Punk (cyber)

Stawiając gry ponad swoje zdrowie Punk stał się jednocześnie pierwszym członkiem naszego korespondencyjnego klubu HaCe. Nie polecamy, ale podziwiamy. Przy okazji dla młodszych użytkowników - kiedyś pism o grach i netu nie było. Wtedy ktoś, kto doszedł do takich akcji jak np. ta z VERMEEREM był prawdziwym mistrzem.



Autor rysunków - Rafał Czyżykowski przedstawił klimat, który idealnie pasuje do naszej rubryczki. Także jego list i postawa doskonale pasują do działu. Rafał - ślij! A w międzyczasie popatrzcie na to, jak wyglądają HaCerzy...

HACE

Paczka! Piszę, ponieważ bardzo spodobał mi się list Miłosza z Kołobrzegu, zresztą sam nieraz pisałem o podobnych rzeczach (gry oldschool) ale niestety nikt nie pokusił się o ich wydrukowanie co potraktowałem za konstruktywną krytykę. Ale kiedyś moja cierpliwość się skończy i dam sobie boba z pisaniem listów do NEO+.
Niemniej jednak opiszę moich kilka przygód z grami. Grając solo najwięcej godzin spędziłem przy "Indianapolis 500". Kto grał ten wie o co chodzi, kto nie grał temu powiem, że był to symulator amerykańskiej formuły Indy na kochaną Amigę. Tor był jeden (Indianapolis), a samochody trzy: niebieski, żółty, i czerwony, które różniły się marką i prawie niczym poza tym. Ktoś powie: niezła kicha, ale ja powiem, że tak precyzyjnych ustawień samochodu szukać można dopiero w Gran Turismo. Zanim wystartowałem w tytułowym wyścigu 500 (okrążeń) spędziłem więcej godzin niż przy FF7 dochodząc do perfekcji w ustawieniach samochodu. Co było piękne, to ta symulacja. Każde, najmniejsze spotkanie z bandą bądź przeciwnikiem (było ich chyba 16) kończyło się w najlepszym wypadku stratą jednego koła i kto potrafił to dojeżdżał do boksu po nowe (o ile go ktoś po drodze nie rozjechał). Kichy w stylu jeżdżenia na przełaj przez trawę (vide Formula 1 '99) nie było, bo po kontakcie z nią lataliśmy po torze patrząc jakby tu w coś nie przypieprzyć. Można było przegrzać silnik gdy spojlery były zbyt niskie i osiągaliśmy za dużą prędkość na prostej bądź przesadnie spalić kapcia przy starcie. Tor był owalny, wyprofilowany a i tak kapcie zewnętrzne szybciej ścierały się od wewnętrznych. Można a nawet trzeba było prawe tylne koło ustawić większe od wewnętrznego tak aby samochód był cały czas lekko nadsterowny (były dwa łuki w lewo). Prawidłowe zsynchronizowanie wszystkiego i bardzo dobre czasy pętli i tak niestety nie pozwoliły mi nigdy ukończyć 500 okrążeń. Najwięcej udało mi się 117 i uległem wypadkowi. Od tego czasu nie wiedzieć czemu co jakiś czas idąc dopadam pobliskich murów i bijąc w nie głową pytam: dlaczego?
Kończąc chciałbym jeszcze raz poruszyć nurtującą mnie myśl. Dlaczego(sic) teraz nie robi się gier jakie kiedyś były. To znaczy takich, w których trzeba było mieć instynkt samozachowawczy. Takich jak pierwsze dwa/trzy Test Drive'y, Indianapolis 500. Tam oprócz tego, że trzeba się było martwić o pozycję istniało realne zagrożenie życia. Czy teraz developerzy chcą tylko abyśmy grali tylko po to aby nabić ich kiesy? Bo przecież wiadomo, że gra jak nowy NFS może wydawać się ciekawsza od starego Test Drive 2. Ale na jak długo pytam? Na wystarczająco długo aby zdążyli zrobić kontynuację i tyle. A w TD2 gram po dziś dzień. Pieprzony X-Box, Microsoft nie robi go dlatego, że Bill Gates od dziecka grał i o tym marzył ale dla nabicia i tak już grubych portfeli. Cała ta globalizacja, komercjalizacja i kapitalizm. Niestety minęły czasy programistów z zamiłowania a przynajmniej jest ich bardzo mało. Prawidło, że konkurencja stwarza jakość nie zawsze jest prawdą, bo gdy poziom ogólny jest niski mało kto stara się zrobić coś lepszego bo i tak to kupią. Teraz gry kochają tylko gracze i nikt poza nimi. Jesteśmy na łasce zepsutych pieniędzmi programistów i wielkich koncernów.

Slide Joker - sjoker@kki.net.pl

Ok, panowie - wasze listy przecierają szlak. Każdy z was dostanie plakacik z SOUL CALIBURA o wymiarach B2. Czekamy na następnych.

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ

NEO PLUS VIDEO 4

Tokyo Game Show Wiosna 2000
ORAZ
Electronic Entertainment Expo 2000

Neo Plus Video 4 to nasza najnowsza, godna roku 2000 kaseta prezentująca najświeższe gry w akcji.

Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - Tokyo Game Show i E3 2000, na których zaprezentowano ponad 400 gier. My wybraliśmy dla was te najlepsze!

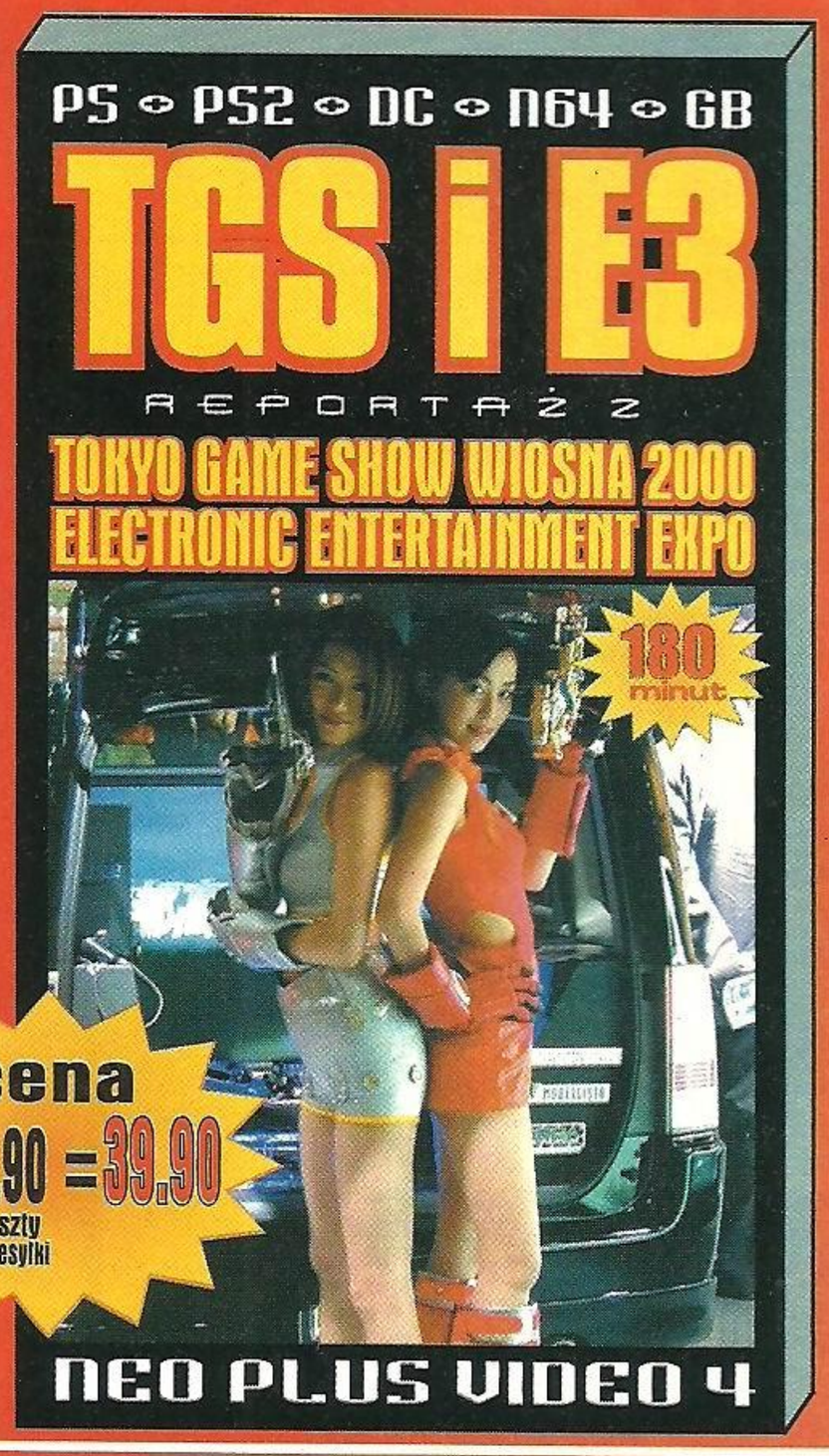
180 minut czyli 3 godziny - dwa razy więcej, niż na N+ Video 3.

Nowość!

Najnowsze gry na 128-bitowe konsole: PlayStation 2 i Dreamcasta!

Nie zapominamy też o PSX, GameBoyu i N64!

CENA: 39.90. KOMENTARZ: polski



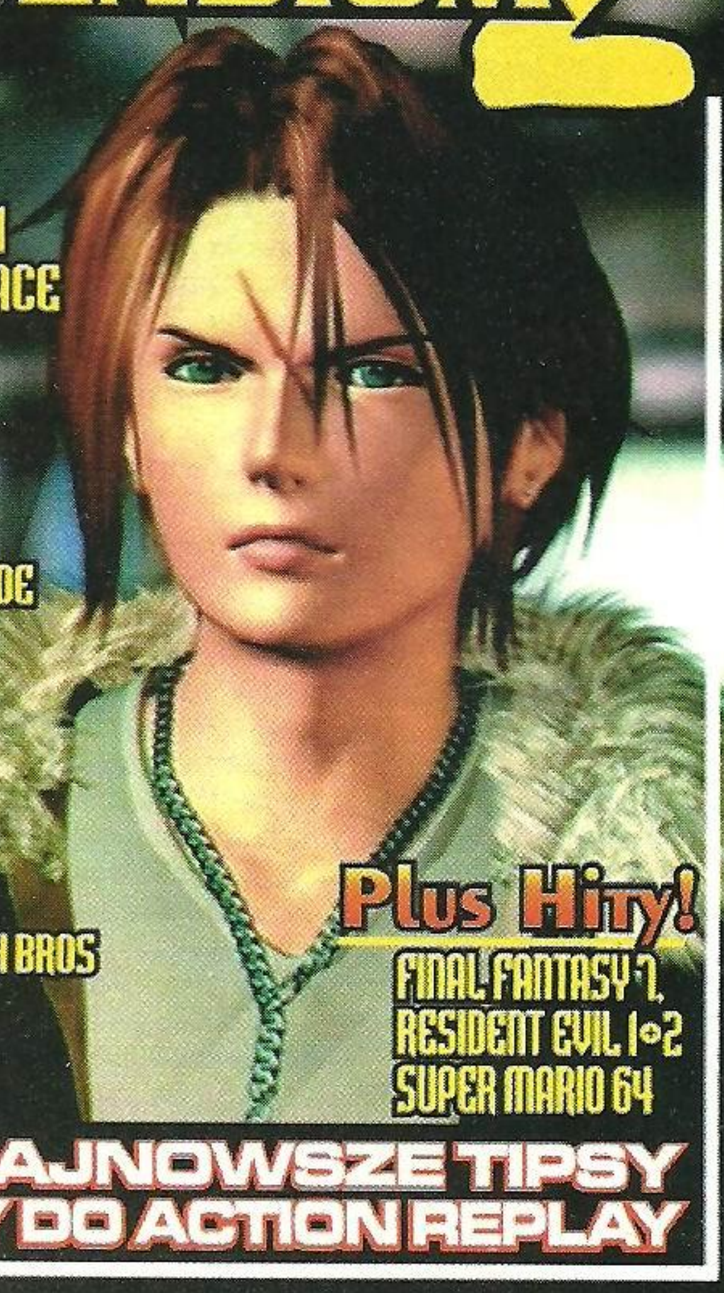
cena 35 + 4.90 = 39.90 koszty przesyłki

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST

oficjalny produkt Neo Plus, zawiera nie publikowany wcz...

cena 18 + 4,90 = 22,90 koszty przesyłki

Konsolowe KOMPENDIUM 2



PlayStation
FINAL FANTASY 8
STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE
DRIVER, SILENT HILL
SYPHON FILTER
STREET FIGHTER ALPHA 3
RIDGE RACER TYPE 4
LEGAIA, KENSEI
LUNAR, GUARDIANS CRUSADE
... i wiele innych!

Dreamcast
SONIC, POWERSTONE
BLUE STINGER i inne...

Nintendo 64
STAR WARS, SUPER SMASH BROS

GameBoy
ZELDA i masa tipsów!

Plus Hity!
FINAL FANTASY 7,
RESIDENT EVIL 1•2
SUPER MARIO 64

BONUS! NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, RESIDENT EVIL 1, 2 I 3, FINAL FANTASY 7,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...
Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...
Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawiło się pod koniec października.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

DAŻY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUSI

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

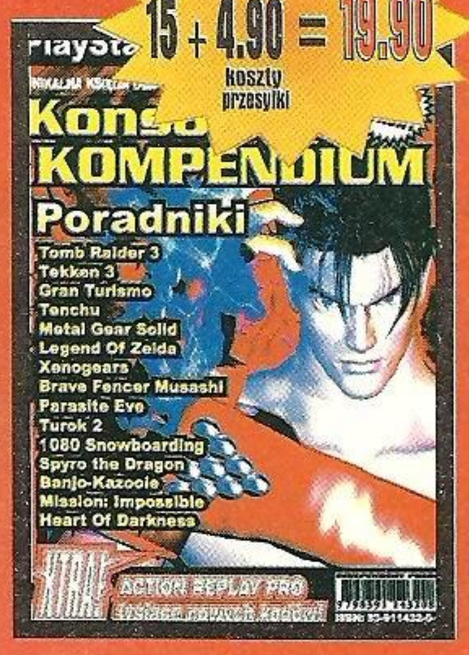
Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 i 2 wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 33 zł
12 numerów - tylko 65 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

cena 15 + 4.90 = 19.90 koszty przesyłki



KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Na 272 stronach zmiesciliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

cena 25 + 4.90 = 29.90 koszty przesyłki

cena 35 + 4.90 = 39.90 koszty przesyłki

cena 25 + 4.90 = 29.90 koszty przesyłki

W SKLEPIE ULTIMA

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł
SWW 2711

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
Neo Plus numery:
SWW 2711

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.
Kaseta PSX2 w akcji
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
☐
SWW 2712

NEO PLUS VIDEO 4
Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)
☐
NOWOŚĆ!

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu- wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

numery 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ciągle dostępne

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99 **HELP:** CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!:** ATEI 99 - Raport z wystawy automatów w Londynie

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, **HELP:** SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks **XTRA!:** FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98 **HELP:** POPULOUS 3, Tips&Tricks **XTRA!:** TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: STREET FIGHTER ALPHA 3, OMEGA BOOST, SPEED FREAKS, SUPER SMASH BROS, WARZONE 2100, GTA LONDON 1969, BIG AIR, HARD EDGE, GLOBAL DOMINATION **XTRA!:** E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja z Kalifornii

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: STAR WARS EPISODE 1 RACER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2, DRIVER, EHRGEIZ, STAR OCEAN THE SECOND STORY, WWF ATTITUDE, LUNAR: SILVER STAR STORY, CROC 2, . **HELP:** STAR WARS EPISODE 1 RACER

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: DINO CRISIS, BUGS BUNNY LOST IN TIME, DECEPTION 2, MATAL GEAR SOLID UNTEGRAL, VRALLY 2, VIRUS, TARZAN, ECHONIGHT **HELP:** BUGS BUNNY LOST IN TIME, DINO CRISIS, METAL GEAR SOLID VR MISSIONS, ECHONIGHT, FIGHTER MAKER. **XTRA!:** DREAMCAST - podsumowanie przed premierą

NEO PLUS nr 14 październik 99
RECENZJE I OPISY: SOUL REAVER, FINAL FANTASY 8, SHADOWMAN, SOUL OF THE SAMURAI - RONIN BLADE **RECENZJE:** TONY HAWK'S SKATEBOARDING, REVOLT, STAR WARS THE PHANTOM MENACE, WIP3OUT **XTRA!:** ECTS 1999 relacja z wystawy w Londynie

NEO PLUS nr 15 listopad 99
RECENZJE I OPISY: RESIDENT EVIL 3, SOUL OF THE SAMURAI cz 2, X-FILES, TONY HAWK'S SKATE-BOARDING **RECENZJE:** 40 WINKS, ISS PRO EVOLUTION, QUAKE 2, XENA, WCW MAYHEM, GAUNTLET LEGENDS, CARMAGEDDON **XTRA!:** TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
RECENZJE: ARMY MEN AIR ATTACK, COOL BOARDERS 4, CRASH TEAM RACING, FIFA 2000, FORMULA 1, GTA2, GRANDIA, KO KINGS 2000, MISSION: IMPOSSIBLE, MTV SNOWBOARDING, READY 2 RUMBLE BOXING, SPYRO 2, TOY COMMANDER WU-TANG i inne **HELP:** SPYRO 2, WU-TANG, ISS PRO EVOLUTION, READY 2 RUMBLE BOXING, GRANDIACIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!:** ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
RECENZJE I OPISY: TOMB RAIDER 4, DUNE 2000, TOY STORY 2, MEDAL OF HONOR, TOMORROW NEVER DIES **RECENZJE:** TEST DRIVE 6, SOUL CALIBUR, VIGILANTE 8 2, NBA LIVE 2000, TUROK RAGE WARS, SKATE & DESTROY, TWISTED METAL 4 **XTRA!:** PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 18 luty 00
RECENZJE I OPISY: GRAN TURISMO 2, DONKEY KONG 64, VANDAL HEARTS 2, SHAOLIN, AMERZONE **RECENZJE:** ACE COMBAT 3, ARMORINES, MUSIC 2000, RAINBOW SIX, SAGA FRONTIER 2, XENA, RENEGADE RACERS, NBA JAM 2000 **XTRA!:** Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers o Spedddball 2100

NEO PLUS nr 19 marzec 00
RECENZJE I OPISY: RESIDENT EVIL GIN SURVIVOR, CHASE THE EXPRESS, TOMBI 2, GRAN TURISMO 2 część 2, SHAOLIN część 2, VAGRANT STORY część 1 **RECENZJE:** CRAZY TAXI, ECW HARDCORE, NBA 2K, MARVEL VS CAPCOM, SF EX 2 PLUS i inne **XTRA!:** RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: CODE VERONICA na DC, RE2 na N64, GUN SURVIVOR na PSX

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_| - |_|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_| - |_|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_| - |_|_|_|

.....

telefon: .....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_| - |_|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

PS2 czy DC?

*** Paradoks babci**

Przyglądając się sytuacji na rynku konsol do gier video, nieodparcie nasuwa mi się tzw. "paradoks babci", który uświadomiłem sobie całkiem niedawno na własnym przykładzie. Pozwolę go sobie przytoczyć, lecz z góry przepraszam wszystkich antagonistów PC-tów. Pragnę zobrazować jedynie pewien trend, który ma miejsce na rynku... Ale zacznę od początku...

Jest rok 1997 - era "blaszaków" przeżywa swój renesans. Po wysłużonych 386-stkach, nadeszły 486. Babcia mówi do wnuczka:

- Słuchaj no, niedługo będziesz już na studiach. Czas więc kupić ci porządny komputer, który na pewno ci się przyda!!!

- Ależ babciu!!! - odpowiada (zacierając rączki) wzruszony do łez wnuczek - Skąd ty weźmiesz na to pieniądze? Z emerytury?-

-Nie martw się wnuczku - są przecież jeszcze zakupy na raty!!! -

I tak babcia postawiła na swoim. Całkowity koszt zakupu miał zamknąć się w kwocie 3500 zł rozłożonej na 3 lata... Któż mógł przewidzieć co się stanie?... Minęły trzy lata.... W międzyczasie nadeszły już "Pentjawki". Potem ich II i wreszcie III generacja. Nastał styczeń roku 2000. Wartość giełdowa zakupionego w 1997 roku sprzętu (486 DX2-80 635 HD) oscyluje wokół 200-300 zł.

W lutym 2000 roku babcia skończy spłatę ostatniej raty za "sprzęt komputerowy"(czytaj: złom), który miał służyć przez cały okres studiów!!! No i co?!!! Wypalił się? Poległ? Zdewaluował? Czy jakie licho?

Fakty mówią jednak same za siebie. W obecnych czasach "sprzęt wnuczka" to ANTYK! ZABYTEK!

* Konsolo, ty jesteś jak zdrowie...

Analogiczny paradoks wiąże się z poczciwym PlayStation. Pamiętam czasy, gdy PSX wchodził na polski rynek. Kosztował wówczas ok. 1500 zł (nie licząc gier). Było to sporo jak na nową "zabawkę". Zwłaszcza, że konsole nie były jeszcze tak popularne w Polsce. Mało było tzw. gier "hitowych"... ba.... W ogóle mało było wówczas gier na konsole. A dzisiaj?

Czasy diametralnie się zmieniły. Obecnie używanego "plejaka" można kupić już za ok. 300-400 zł, a dostępny wachlarz tytułów gier jest iście imponujący. Jakkolwiek istotną różnicą (w stosunku do PC-tów) jest fakt, że "szaraczek" nie jest jeszcze wcale taki stary. I na to chciałbym położyć największy nacisk w tym artykule... Zastanówmy się dlaczego jednak sprzęt się starzeje? Odpowiedź jest tak samo trywialna jak postawione pytanie. Przyczyną jest tu ewidentny postęp technologiczny.

Ale czy to źle, że tak się dzieje?

Otóż nie!!! Właśnie że przeciwnie - to wprost cudownie!!! A to za sprawą dwóch podstawowych faktów:

- Po pierwsze - wychodzi to z korzyścią dla gier - są one coraz lepsze, ładniejsze itp. Zadziwiają, szokują, bawią.... I o to właśnie w tym wszystkim chodzi. No nie?

- Po drugie - "starszy sprzęt" tanieje - gdyż w jego miejsce wchodzi nowszy, szybszy, bardziej doskonały i o większych możliwościach. Zatem to, co kiedyś było niemal nieosiągalne (ze względu na cenę), staje się zupełnie przystępne i możliwe do "łyknięcia" (czytaj: zaakceptowania).

Zarówno na ryku "pieców" jak i konsol obserwuje się stały napływ nowego sprzętu i różnych doń gadżetów. Obecnie prym techniczny w dziedzinie konsol wiodą : Dreamcast wraz z nowym dzieckiem Sony - "czarnym krukiem"- PlayStation2. Nie będę zagłębiał się w specyfikacje techniczne obu konsol - poprzestanę na tym, iż są one zbliżone (choć wygrywa jednak PS2). Jednak możliwości obu tych "giercowych kombajnów" są wprost imponujące, co możemy zaobserwować na przykładzie coraz to lepszych animacji i technicznych rozwiązań na polu grafiki 3D w grach video (patrz gry: Shenmue, Soul Calibur -DC oraz Gran Tourismo 2000, TTT - PS2).

Ale nic za darmo!!! Za jakość trzeba jednak płacić. I to jak się okazuje, wcale nie mało. Wartość konsoli Dreamcast wraz z trzema grami to obecnie wydatek rzędu 2300-2500 zł a konsoli PS2 -odpowiednio-2500-3000 zł. No cóż... jest to jednak trochę kasy... Ale co począć?

*** Money, money...**

Fajnie by było mieć tyle "sałaty", by można było pograć sobie: to na "Piecu" w jakiś deathmatch przez Net, to na "szaraku" (PSX), to znowu na "makaroniarzu"(DC), czy wreszcie odpalić jakąś płytkę DVD na "czarnym kruku" (PS2). "Popykać" sobie - w zależności od nastroju - w ulubioną, wymarzoną grę (nie licząc się z kosztami). No cóż, nie każdy jest krezusem. Póki co, 2500 zł to wciąż duuuuuużo kasy dla statystycznego Polaka. Kasy wydanej - bądź co bądź - w celu zaspokojenia swojej czystej próżności - a mianowicie "giercowania". Ale co tu zrobić? Każdy ma jakąś manię! Jedni piją, inni znowu palą, "ładują w żyłę" itp., że o kobitkach nie wspomnę... (na to też idzie kasa i to całkiem spora!). To już lepiej grać - no nie?! Ale przejdźmy

F.A.Q

Po pierwsze: w tym miesiącu nieco większa galeria - wasze obrazki zupełnie nas rozwaliły!
Po drugie: kupnem PS2 zainteresowanych jest bardzo wielu z was. Ale zaporowa cena działa na każdego co najmniej odstraszająco. Proponuję zaczekać do premiery w Europie - powinna być bardziej przyjazna zarówno finansowo jak i growo. Oczywiście nie pomoże wam w tym fakt, iż na dziewięciu stronach rozwalamy dwie gry tej klasy co DOA2 i TTT, ale spróbujcie ukoić chociaż nimi ból. Albo podzielić się nim, pisząc na adres...

Banan@gromit.pmc.com.pl

DECE NET

Gdy przeczytałem waszą wiadomość o podłączeniu Dreamcast'a do internetu to o mało co nie zemdlałem. Byłbym bardzo zainteresowany tą płytką (nawet zakupem)... Mogę oddać nawet nerkę. Pod tą petycję podpisuję się wszystkimi rękami i nogami!!!! Napiszcie może w następnym numerze jaki był odzew i może jeszcze raz powtórzcie tę wiadomość przecież nie każdy zainteresowany mógł to przeczytać.

Marcin z Czerwionki-Leszczyny

Mam DC. Chcę mieć I-net via DC. Jestem całkowicie za tym aby wystosować petycję do SEGI. Bo czy mam pakować Modchip do nowiutkiego (czyt. drogiego) DC tylko po to aby uruchomić amerykańską wersję przeglądarki i w końcu dostać się do tego cool'owego internetu. Nie wiem skąd bym tę przeglądarkę wziął, ale to już i tak nieistotna sprawa.

Arek z onetu

Niestety, na razie nie ma możliwości uzyskania takich płytek. Zobaczymy jednak co da się zrobić na E3 - może wyrwiemy jakąś sensowna ich partię i przywieziemy je tutaj, a może uda się coś załatwić z Segą. Nie wierzę w to co piszę, ale spróbujemy.
Przygotujemy zatem petycję, zainterweniujemy, ale tylko gdy będziecie z nami współpracować. Najpierw musimy sprawdzić, czy jest w ogóle sens - to znaczy ilu jest chętnych. Na dole strony znajduje się kupon. Wytnijcie go, naklejcie na kartkę pocztową i wyślijcie pod naszym adresem: Neo Plus, skrzynka pocztowa 85, 00-963 Warszawa. I nie żałujcie na znaczek - żadnych e-maili. Jeśli zgłosi się odpowiednia liczba osób, zadziałamy. Jeśli nie - szkoda czasu (a jak już zgłosimy się ze wszystkimi 20-oma kartkami, Sega z impetem uderzy na nasz rynek)...
Aby podskoczyła wam motywacja, spośród nadesłanych kartek rozlosujemy grę na DC. Do roboty.

SOUL REAVER EXTRAVAGANZA

Zauważyłem, że dość mało wiecie o grze którą przecież zachwalaliście - o Soul Reaver'ze. Plotki, że chcieli uczynić grę znacznie większą? To nie były plotki tylko fakt. Wystarczyło wziąć Action Replay'a i przesłuchać pliki zawierające teksty postaci. Można było się z nich dużo dowiedzieć np. skąd wzięły się dostępne kodowo Kain Reaver i Ariel Reaver, że zamiast z Morlokiem miałeś walczyć z Turelem (ten pierwszy w ogóle nie był w planach twórców) i w końcu dlaczego Raziel zabił Ariel. Przeszedłem LOK:SR na stu procentach, ale słyszałem, że w jakiś sposób da się uruchomić organy w katedrze Zefona (po pokonaniu go). Może wy wiecie jak?

Melchiah z Kołobrzegu.

Nie spotkałem się z informacją, żeby ktoś uruchomił te organy.

TU I TERAZ

Banan co ty piszesz? PS2 za 3,5 - 4,5 tyś zł? Ludzie Sony wyraźnie mówią że cena PS2 w Europie i USA będzie porównywalna, o ile nie niższa, w stosunku do japońskiej tzn. ok.1500zł !!!

Watcher

W tej chwili mówimy o cenie, którą konsola osiąga kiedy chce ją sobie kupić Jaś Kowalski. Zanim jeszcze trafiła do oficjalnego polskiego dystrybutora, którym będzie - jak podejrzewamy w redakcji - firma Sony. A w Sony będzie... Nie wiadomo kiedy i nie wiadomo za ile. Mówi się o wrześniu-październiku i cenie 1400-1500 złotych. Ale nie ma jeszcze nic pewnego. W Sony Poland jeszcze nie ma ani jednego egzemplarza PS2. Piszę te słowa 15.04.2000. Tak dla informacji.

CRAZY D00D Z E-MOTION

Cześć. Jak tam tekken, panie dzieju? Pytałem jakiś czas temu, jak wysłać txt do forum co by było wygodnie - ale on, tak czy owak, jest po prostu za długi. Ale może któraś myśl kogoś sprowokuje do dyskusji. Oceńcie, panie docencie... to jest, redaktorze. No to po prostu wysyłam w mailu, z polskimi znaczkami, spod Outlooka, którego specjalnie na tę okazję wrzuciłem. Eksperymentowałem. Musi być ok. Przynajmniej z Outlooka. Jak nie jest to ja p... przepraszam... 3-manko. A. Nazwijmy to jakoś - niech będzie pretensjonalnie: "Emotion...? Engine". He, he.

-This victory strenghtens the soul of Mitsurugi...-

" ...szkoda, że ci łba nie mogę uciąć, gadzie - jak w \Barbarianie, na Spectrum. To była gierka. Eee...na ZX'ie to się w Najtlora giercowało. Kojarzycie, łosie? Była kiedyś taka gra - Knight Lore, na Spectrum, nie? No. I był też Draconus na małe Atari. Co? Nie, to taki platformer. A co się tyczy erpegów, zagrywałem się w Legend of Faerghail na XT..., no i trochę później w Beholder'y na 386. Hę? Nie, pacanie, dlatego że kiepsko chodziły bez twardziela na 10 MHz'owym procku. E, jasne że grałem. Który Beast był najlepszy? Chyba dwójka... Idziesz do lodówki? Mnie też przynieś. Nie, nie babiczkę z chrzanowa. Coś mocniejszego. Odpalamy team'a po czterech? Ha, boicie się? No dobra, mnie też się odechciało. Ale, ale... pokazywałem wam Capcom'owe gierki? Nie bluźnij, ofiaro. Jak nie wiesz, co to jest Final Fight. Idź do diabła. Każdy prawdziwy gumiakowy fan Target Renegade powinien wiedzieć co to Final. I Punisher of koz."

Tak. I co tu więcej można powiedzieć o grach, które nas wychowały? Często niewiele. Wychodzi na to, że wzdychamy i bełkoczemy tylko coś w stylu - "Eee...

DO: EUROPEJSKIEGO ODDZIAŁU SEGI
TO: SEGA EUROPE

Imię i nazwisko .....

Miejscowość .....

Chcę się podpiąć do Netu przez Dreamcasta z Polski i nic więcej mnie nie obchodzi. Kupiłem tę konsolę również z myślą o łączeniu się z Internetem.

Beloved Sega. I want to connect to the Internet via my local ISP - I have legally acquired your console with the Internet in mind. And I feel soooooo neglected.

kurczę, piękna sprawa, ile czasu ja na to tego...". I nic dziwnego. Bo granie było kiedyś przeżyciem mistycznym - kontaktem z sacrum, doświadczeniem analogicznym do religijnego. Czy dotyczyło to (zakrytego przed kurzem starym obrusem) pewexowskiego Atari 65XE u sąsiada, czy arcade'a w małym, śmierdzącym "salonie" - zawsze dotykaliśmy innej rzeczywistości, wkraczaliśmy w orbis exterior. I to właśnie (poza przenikającymi się nawzajem literaturą, filmem, blah, blah, etc...) nas tworzy, to dało podstawę dla naszych gustów, zapatrywań i preferencji. Tego się nie da wytłumaczyć, nie uciekając w jakiś żargon psychologiczny bądź antropologiczny. I basta. Możemy zatem, zamiast "czaru cudownych wspomnień" zaproponować inną zabawę - kto wie, może bardziej produktywną. Po prostu powiedzmy sobie, czego nam brakuje we współczesnych grach video (mam nadzieję, że fakt, iż "czegoś brakuje", kwestii nie podlega). Innymi słowy: na czym polegał ów "klimat", który się ulotnił. A, i proponuję pozostać przy konsolach. I tak będzie o czym gadać... Zacznę tak - całkiem na czasie. Akurat mamy premierę drugiego PSX'a. I oczywiście Tekken Tag, bo o to w tym wszystkim chodzi. Wcześniej Namco zabiło nas Calibur'em, a jeśli jeszcze trochę spojrzymy wstecz, przypomnimy sobie zapewne peany na cześć trzeciej odsłony Tekkena. A teraz uwaga, bo będzie mocno subiektywnie i politycznie niepoprawnie. T3 był mocno tandetny co najmniej pod dwoma względami - chodzi o bossów i muzykę (o rwącej animacji nie wspominam, w tej chwili to nie istotne). Ludzie, Tekken 2 to była gra która nauczyła mnie pokory - byłem nowy, grałem ciężko i czasem trzymałem się kurczowo jednej, wyuczonej kombinacji. Kazuya i Devil wybili mi to z głowy. Zawsze będę pamiętał wielogodzinne próby rozwalenia ich pierwszego wieczoru. Oni budzili respekt, poza tym byli na swój sposób... dostojni. Żadną miarą nie można tego powiedzieć o bossach z trójki. True Ogre to pokraka i lama, a jego bardziej ludzka forma nie budzi żadnego szacunku. Niestety, Calibur, też zawiódł pod tym względem. Inferno to jedna wielka kpina (nie może uratować sytuacji, bodaj najładniejsza w grze, tekstura na podłodze jego areny - got it, Namco? Nie to trzeba było dopieszczać...). A Unknown? No właśnie. Pogramy, przekonamy się, podobno nie jest tak źle... Co do muzyki - tutaj sprawa przedstawia się bardziej dyskusyjnie - muza z trójki nie jest zła, w końcu zdarłem sobie prawie palce na riffie z areny Jin'a w ver. arcade, ale nie w tym rzecz. Ona jest jakby bardziej komercyjna, wyprana z emocji i heh, klimatu. Tandetna na swój sposób. Porównuję ją oczywiście do tej z Tekken 2 - nic mi nie zastąpi tamtych kawałków - z aren Yoshimitsu i Kinga.

Trochę na dokładkę inna sprawa - do takiego 3D, jakie oferuje nowoczesny sprzęt, trzeba dorosnąć. Myślę o dorastaniu twórców, nie graczy. Trzeba się skupić i spojrzeć na modele postaci inaczej - w TTT na PS2 wygląda to nieźle, ale czy one nie kojarzą się wam z ...plastusiami? Tu jest zbyt krystalicznie, warto by siatki trochę pogiąć i przybrudzić tekstury, dodać polygonów np. na więcej ruszających się części garderoby. Hmm? Pożyjemy, zobaczymy.

Zdradzę wam, że do tej pory, w chwilach ciężkiego zwątpienia odpalam sobie drugiego Tekkena, tryb practice (bo w normalnej walce udało mi się to raz), wybieram Yoshiego i na jego arenie, za plecami przeciwnika, robię rzut - Tornado drop, bodajże. I wiecie co? Yoshimitsu leci tak wysoko, że widać wierzchołki drzew w jego lesie, skąpane w słońcu... W trójce nie ma o tym mowy, ze względu na konstrukcję aren. W pogoni za lepszymi rozwiązaniami technicznymi, zapomina się czasem o sztuce. I choć Calibur niesie kaganek, kto obieca, że inni też się postarają, hę...?

To tyle, na razie. Czekam na odzew.

Sylwek z Łodzi

Odzew w kwestii tematu old school przerósł nasze oczekiwania. Bardzo wielu z was ma na ten temat naprawdę wiele do powiedzenia. Ale powinniśmy trochę zwolnić - z różnych przyczyn FAQ w tym miesiącu jest trochę mniejszy. Za miesiąc zaatakujemy ze zdwojoną siłą.

do meritum...

*** Znowu PSX?**

O ile jeszcze przez jakiś czas na nową konsolkę PS2 lub DC (czy tym bardziej - na obie) stać będzie wciąż niewielu (dopóki za ok. 2 lata nie staniejąprzynajmniej o połowę), o tyle dla poczciwego PSX-a nadchodzi bardzo dobry okres. Myślę, że wielu z nas chciało by mieć jeszcze "zwykłego plejaka". Co więcej - wielu z nas śni się on po nocach - choć już niektórzy narzekaja na fakt, iż PSX jest przestarzały, bez przyszłości itp... A ja chciałbym wierzyć, że "szarak" tak czy owak przetrwa, ale nieuchronnie nadchodzi jego koniec...

Ok!!! Spoko!!! Don't panic!!! Jeszcze nie tak szybko to nastąpi !!! Ale z czasem, Sony przestanie produkować PSX-y, i rozkręci się z PS2. Zmniejszy to podaż "szaraków" na rynku, lecz nie na długo. Kolejnym mechanizmem obronnym klienteli będzie chęć ucieczki od umierającego sprzętu by "przesiąść się" na nowy. Ludzie zaczną więc sprzedawać swoje "cacuszka" zanim ich cena spadnie do minimum. Podaż "szaraków" znowu wzrośnie. Pojawi się więc szansa dla tych, tzw. "spóźnionych". Tych, co marzyli niegdyś o PSX-sie, ale nie było ich na niego stać. Taniejący sprzęt zachęci ich do kupna "szaraka".

Myślę więc, że - tak czy owak - PlayStation czeka jeszcze renesans. Zwłaszcza, iż firmy wciąż produkują gry na PSX-a i to w dodatku całkiem niezłe. Świadczą o tym ostatnie "wysypy" jak choćby Parasite Eve 2, Vagrant Story, czy nadchodzący niebawem FFIX. Poza tym jest wiele "starych", sprawdzonych i wciąż jeszcze (paradoksalnie dla tych tzw. "wymiataczy", co to widzieli już wszystko i co nic ich już nie jara) świeżych tytułów (patrz: Tekken 3, MGS, FF7, FF8, Medievil, Crash Bandicoot, Gran Turismo itd.).

Podsumowując - myślę, że poczciwy, wysłużony "szarak" posłuży jeszcze pozostałym nienasyconym maniakom dość długo! A inni? Ci nieliczni? No cóż - ci szczęściarze będą mogli rajcować się kolejną edycją "TEKKEN X" (na PS2), czy "Shenmue-the final battle" (na DC), nie wspominając o serii FF#!? (ileś tam), która zmiażdży, wgniecie, wtłoczy i ostatecznie zarządzi! A perspektywy?

*** Dołoż, moja dolo...**

Ja tam nie narzekam. Idzie lato... Wakacje... Zaczną się truskawki... I w końcu uzbieram na starego, poczciwego "szaraczka". Chyba, że stanę się prawdziwym monopolistą-ekspertem w dziedzinie "zbierania owoców przyziemnych" i tych rosnących na drzewach. Może wtedy uzbieram na PS2?... Kto wie? Oby tylko wówczas nie pojawił się Dolphin!... Bo odpłynę...

Na razie jednak będę musiał zadowolić się starociami (tak jak i moim 486), choć wcale mnie to nie smuci. Cieszę się nawet z tego faktu!!! Stary PSX tanieje... I dobrze!!! Nadchodzi jego starszy brat, PS2- silniejszy, doskonalszy, o większych możliwościach. Też dobrze!!! Ma godnego konkurenta - Dreamcast'a, a wkrótce być może kolejnych (Dolphin, X-Box, czy inną cholerę!!!). I super!!! Tak ma być, bo to jest zdrowa konkurencja! Pojawia się rywalizacja, walka o klienta, powstają coraz doskonalsze (ku radości maniaków na całym świecie) gry video! Niech więc tak pozostanie... I basta! Nie ma więc co narzekać, tylko brać to co jest (lub zostało)! Cieszyć się swoim Atari, Commodore, 286-stką, czy też PSX-em....

Niech żyje "stare, ale jare"!

*** Back to the future...**

A co z nowościami? Podążaniem "z duchem czasu"?- powiedzą inni. I ci także mają racje! Co zatem począć? Na szczęście dla nas, graczy wciąż istnieją nasze ulubione pisma konsolowe (zgadnijcie jakie?), które w przeciwieństwie do innych - skostniałych, ohydnych i obrzydliwych aż do bólu (czytaj: RIP), będą informowały nas na bieżąco o nadchodzących nowościach i o przełomach zachodzących w świecie gier video. Wszystko po to, abyśmy mogli z drżeniem rąk przeglądać kolejne screeny z "gier - legend" (tych 10 na 10) i "rajcować się nimi na maksa" (czytaj: tapetować sobie nimi pokoje) zanim ostatecznie posiądziemy je na własność, czego Tobie - drogi współgraczu -życzę!

A na koniec mała dygresja dla wszystkich niezdecydowanych: "Gdzie dwóch się bije (DC vs PS2), tam trzeci (PSX) korzysta". Jeśli nie wiesz zatem co kupić: DC czy PS2 ,to kup sobie lepiej PSX (bo stać cię będzie chociaż na gierki). Powiadam Ci drogi "Niezdecydowany": PSX ponownie zarządzi i wymiecie! (Powalił Saturna, to powali i resztę miernoty.Oszczędzi może jedynie swojego brata "czarnego kruka" oraz "makaron"- przez wzgląd na starszeństwo).

Pozdrawiam czytelników i całą redakcję N+.

Ekonomista

P.S.Ten krótki felietonik powstał podczas jednej z bezsennych nocy.

Dzięki za felietonik - dobrze wiedzieć, że nie tylko my mamy bezsenne noce. To właśnie podczas nich powstaje Neo Plus - z fotoedytorem, grafikiem, składaczem, redaktorem naczelnym i autorem tekstów - Gulashem za sterem.

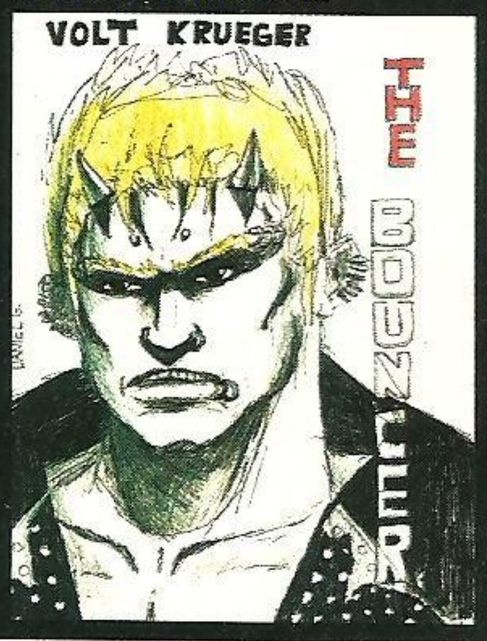
Galeria NEO PLUS

Cześć! Zwycięzcą w tym miesiącu jest Rafał Tymura. Rafał ma swój styl i potrafi rysować nie tylko same postacie, ale też sceny, jak np. ta poniżej - moment śmierci Luca'i z SUIKODENA 2 czy akcja z VAGRANTA. Styl ten bardzo nam odpowiada. Rafale, rysuj częściej! Zresztą wszystkich was kochamy.

Rafał Tymura

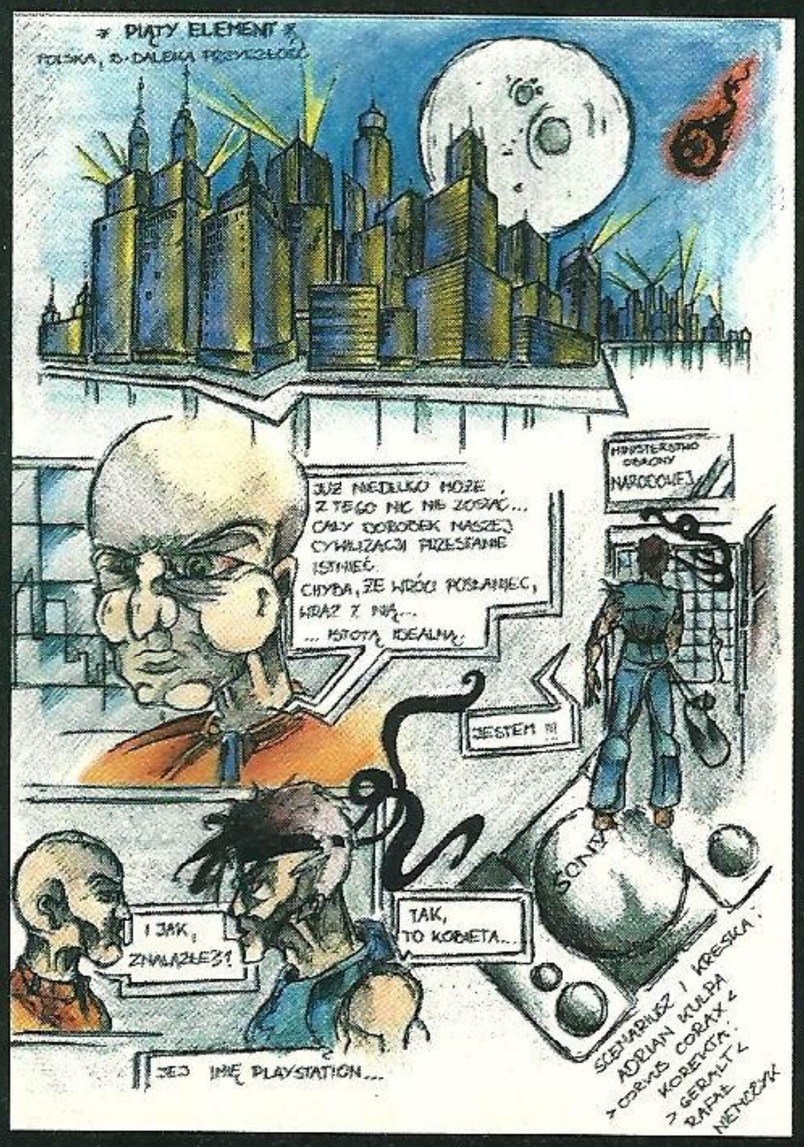
Kasia Musiał

Daniel Gnatowicz

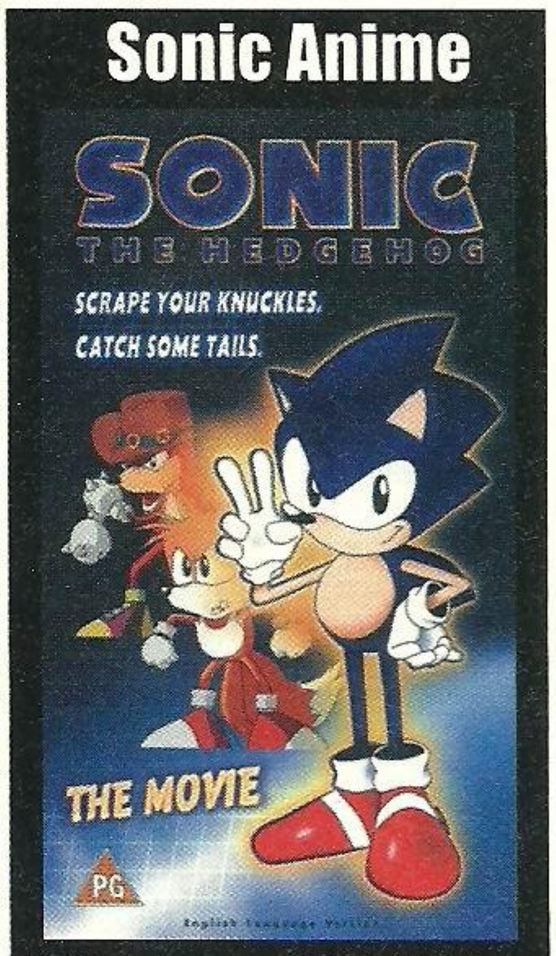


Daniel Warsiewicz

Corvus Corax



Sonic Anime



No i proszę - nawet niebieski jeż doczekał się poświęconego sobie i swoim przyjaciołom fimu anime. Scenariusz (jak zwykle) opowiada o walce Sonica z doktorem Robotnikiem, który planuje zniszczyć blah, glah, blah. Ciekawy za to jest fakt, że Sonic w zamian za uratowanie planety ma otrzymać w podziękowaniu rękę córki prezydenta. A gdzie Amy, zdrajco?

Rysunki są fajne, a animacja w porządku. Szczególnie fajnie jest zobaczyć w akcji kumpli Sonica - mówię wam, Knuckles w kowbojskim kapeluszu to jest to.

Czas trwania filmu wynosi 55 minut. Gdyby tak ktoś wypuścił anime z Soul Calibura...

Kontakt: Ultima (022) 6247816

Final Fantasy 8 SOUNDTRACK

Ścieżki dźwiękowe z gier cieszą się w Japonii olbrzymią popularnością. Będąc kiedyś w japońskim supermarkecie na piętrze poświęconym mandze i anime, ze zdziwieniem zobaczyliśy ŚCIANĘ soundtracków z gier. Przodują w nich zwłaszcza Namco i Square - do każdej gry wychodzi oryginalna muzyka, po kilka płyt remiksów, utwory inspirowane grą i tak dalej. W każdym razie kolekcjoner - maniak ma na co wydawać tam pieniądze. Jedynym soundtrackiem, jaki u nas ,,chodził" była ścieżka dźwiękowa z METAL GEAR SOLID (świetna zresztą), która wchodziła w skład MGS Premium Pak. Oto kolejna propozycja - świetna płyta, z nagranymi przez orkiestrę utworami przypominającymi o wspaniałych godzinach spędzonych z grą.

Kontakt: Ultima na zamówienia (022) 6247816

Radica Rider

Radica Rider to symulator deski snowboardowej z wbudowanym wyświetlaczem i trzema grami do wyboru: slalom, zjazd i halfipe. W samym zjeździe do dyspozycji gracza oddano 24 trasy zjazdowe. Gracz staje na desce i obserwując ekran kieruje ruchami szalejącego tam jeźdźca. Sterowanie odbywa się w sposób naturalny, mianowicie poprzez odpowiednie wychyły na boki i balansowanie ciałem. Można też wykonywać triki na halfpipe, choć wymaga to trochę wprawy w odpowiednim uginaniu deski nogami. Aby dobrze jechać, trzeba się sporo napracować nogami.

Deska skonstruowana jest z solidnego plastiku. Wyświetlacz jest duży, ale wysokie osoby będą musiały się trochę pochylić by dojrzeć co się na nim dzieje. Zawodnik ma kilka rodzajów ruchów, widać także jakie wykonuje triki. Można włączyć dźwięk - w tle pojawia się samplowana i zapętlona muzyczka, a także odgłosy zderzeń ze skałami.

Deska wytrzymuje obciążenie do 80 kilogramów, tak więc spokojnie wytrzyma ciężar nawet dobrze wypasionego gracza.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

Sport Fishin'

SBF to urządzenie z grą symulującą wędkowanie. Do wyboru jest osiemnaście sztucznych przynęt (twistery, jigi, wobblerki i blachy dwóch rodzajów), trzy jeziorka (na każdym po kilka łowisk), a samych do tego są dwa tryby rozgrywki. Łowi się w sposób następujący. Wybrawszy sobie jezioro i łowisko na nim, odczytujemy z ekranika kierunek wiatru, pogodę i typ wody pod burtą łodzi. Oglądamy także przekrój dna i analizujemy wyniki badania sonarów. Teraz wybieramy przynętę i zarzucamy ją. Niemal dosłownie tak jak prawdziwą: należy potrząsnąć urządzeniem tak, jak byśmy zarzucali przynętę. Na ekraniku wyświetla się poziom napięcia żyłki, głębokość przynęty i ilość żyłki za burtą. Zaczynamy ściągać za pomocą małej, terkoczącej korbki umieszczonej z prawej strony zabawki. Gdy w końcu następuje branie - całe urządzenie lekko drży i należy zaciąć rybę, podrywając znów "wędkę" zdecydowanie w górę.

Istnieje możliwość zapisania najlepszych wyników i sprawdzenia ich w księdze rekordów, jaka zapisuje się w SBF po połowach.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

Toshinden Anime

Ekranizacja jednej z pierwszych serii fighterów na PlayStation. Sama gra już niczym nie kręci, dziś nawet design postaci wydaje się strasznie toporny. Szczerze mówiąc wątpię, czy ostali się gdzieś jeszcze jacyś fani tej serii, ale jeśli się mylę, z radością przywitają tę kasetę.

No więc zaczyna się wielki turniej, w którym udział bierze 11 wojowników. Eji, jeden z nich, szuka swojego zaginionego brata. Okazuje się, że w jego zniknięciu maczała palce organizacja... Może być. Na nieszczęście jest to kolejna seria, z której na razie dostępna jest pierwsza kaseta z epizodami 1 i 2. Czas trwania jednego: 30 minut.

Kontakt: Ultima (022) 6247816

Game Wizard

Konsole PlayStation z serii fabrycznej 9000 zostały w złośliwy sposób pozbawione portu Parallel, do którego przeróżni producenci akcesoriów przygotowali kupę bajerów, jak na przykład MP3 Player, karta VCD czy Action Replay. Tak więc do nowych PSX'ów nie można podłączyć AR'a. Z drugiej strony postępowanie Sony jest jak najbardziej zrozumiałe - to ich konsola i mogą z nią robić wszystko, na co tylko mają ochotę. Nikt przecież nie zmusza graczy do kupna tego urządzenia. No i tu z pomocą przychodzi Game Wizard, czyli Action Replay na płytce, oferujący te same możliwości co AR, a więc: wpisywanie kodów, przeglądanie płyt czy zarządzanie kartą pamięci. Kilkaset kodów do gier w wersjach PAL znajduje się zapisanych już w programie. Jedynym utrudnieniem jest fakt, że aby uruchomić Game Wizarda konsola musi mieć wlutowany modchip. No i karta pamięci sprzedawana w zestawie musi być wsunięta do odpowiedniego slotu - inaczej nici z zabawy.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

MAGAZYN KOMIKSOWY produkt PRZEDSTAWIA

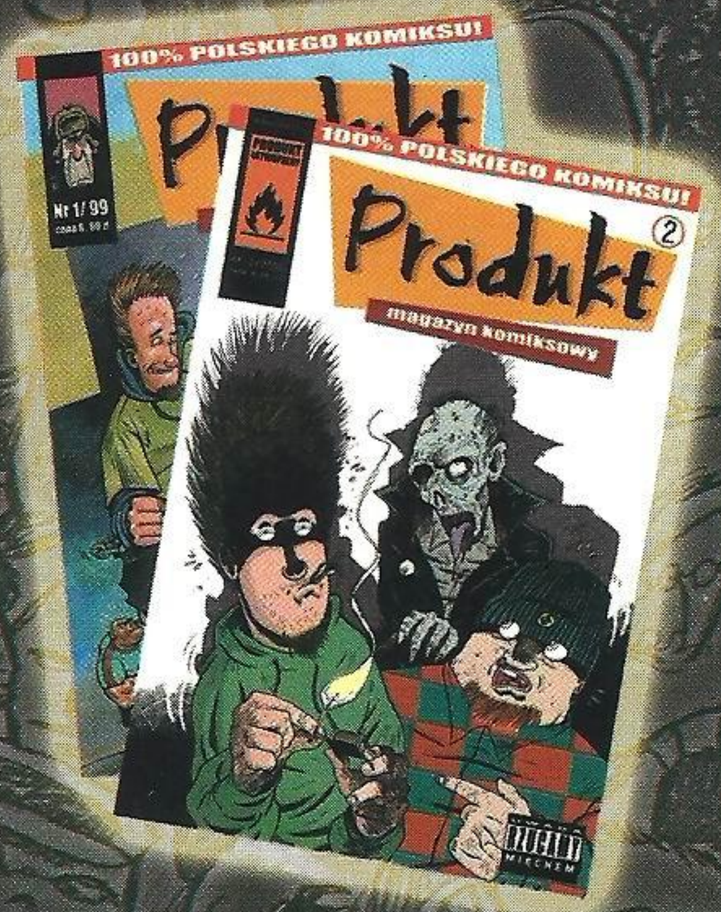
OSIEDLE SWOBODA

„... dobre, młodzieżowe realia, wiarygodne dialogi... Warto dla *Osiedla*... nabyć całą publikację..."

MACHINA

„... pokazuje codzienne życie grupy znajomych młodych ludzi: dorywcze prace, weekendowe imprezy, piwo, trawa. To(...) obraz naszego „ pokolenia X" w siermiężnej scenerii blokowisk."

GAZETA WYBORCZA



bądź**produktywny**

UWAGA RZUCAMY MIĘCHEM

ULTIMA

Świat Elektroniki

Zanim coś kupisz

STOP

sprawdź nasze
małowe ceny!

szczegóły na stronach 49-52 i w sklepach Ultima
szukajcie produktów ze znakiem STOP
czas promocji 1.05 – 1.06.2000

WARSZAWA: Ultima, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Ultima, CH „Promenada", ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: (0-22) 624-78-16, 654-60-42